218,-Ft

VI. évfolyam 5. szám, 1995. május

576 KByte

Számítástechnikai magazin

Tűzvonal!

BIOFORGE - Minden idők egyik legfémesebb SCI-FI-je jelent meg PC-re.

PYROTECHNICA - Találó név , tűzforró 3D-s akció.

FIRST ENCOUNTERS - Kalózok nemcsak vízen, hanem az űrben is garázdálkodnak. Velünk az élen...

Vízválasztó!

NBA LIVE '95 - Egy kosárlabda-szimulátor, amely évekkel megelőzte korát.

DISCWORLD - A morbid humor terén is igaz a mondás, hogy van új a nap alatt.

UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP - A frontvonalak ezúttal a tengerek mélyén húzódnak.

STREET FIGHTER

Jubileumi játék!

NYEREMÉNYEK TÖBB MINT 200.000 FT ÉRTÉKBEN!

EXTRA MELLÉKLETÜNKBEN DOOM 2 TÉRKÉPEK, CSALÁSOK!

Áraink 25%-os ÁFÁ-t és gépek esetében az 1 éves országos garanciát tartalmazzák! Viszonteladóknak további kedvezmények!

AZ ÁRAK 1995. MÁJUS 15-TŐL ÉRVÉNYESEK, MINDEN KORÁBBI LISTÁNK ÉRVÉNYTELEN !

Ne szalaszd el szenzációs ajánlatunkat!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc boltodban, akkor bátran írj a címünkre (1389 Budapest Pf.: 132.)

SEGA MEGADRIVE KÍNÁLAT:
MD ALAP SET : MD II alapgép + SONIC 2 + 2 db CONTROL PAD 23999.-

SNES KÍNÁLAT:
SNES SUPER SET: SNES alapgép + MARIO ALL STARS + FIFA SOCCER + 1 db CONTROL PAD 29999.-

GAME BOY KÍNÁLAT:
GAME BOY BASIC SET : GAME BOY alapgép játék nélkül 8999.-

GAME BOY MARIO SET: GAME BOY alapgép + KIRBY'S DREAMLAND 11999.-

MASTER SYSTEM KÍNÁLAT:
MS ALAP SET : MS alapgép + SONIC + ALEX KID + 1 db CONTROL PAD 7699.-

GAME GEAR KÍNÁLAT:
GAME GEAR SET: GAME GEAR alapgép + 2 játék + hálózati adapter 22999.-

SEGA 32X KÍNÁLAT:
SEGA 32X ALAPGÉP JÁTÉK NÉLKÜL ..... HÍVJ !

SEGA SATURN KÍNÁLAT:
SEGA SATURN + 1 CONTROL PAD + VIRTUA FIGHTERS 129999.-

SONY PSX KÍNÁLAT:
SONY PSX + 1 CONTROL PAD + RIDGE RACER 149999.-

KÍNÁLAT ANGOL NYELVŰ ÚJSÁGOKBÓL:
PC ATTACK, ULTIMATE, EDGE, EGM, EGM2, CD32, AMIGA FORMAT, THE ONE, PC FORMAT, C + VG, GAMEPRO, TOTAL, 3DO MAGAZINE ..... HÍVJ!

CONSOLE KIEGÉSZÍTŐK:

SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (3 GOMBOS)	2499 Ft	GAME GEAR TÖLTHETŐ AKKUMULÁTOR (adapter nélkül)	3999 Ft
SEGA MEGADRIVE CONTROL PAD (6 GOMBOS)	2999 Ft	SNES CONTROL PAD	2999 Ft
SEGA PHANTOM ARCADE JOY	4999 Ft	SNES PHANTOM ARCADE JOY	4999 Ft
SEGA MEGADRIVE PROFESSIONAL KONVERTER	3200 Ft	SNES USA KONVERTER	3200 Ft
SEGA MEGADRIVE ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft	SNES ACTION REPLAY V2.0	9999 Ft
SEGA MEGA CD ADAPTER	7999 Ft	SNES PROGRAMOZHATÓ KONVERTER	6999 Ft
SEGA MEGADRIVE SCART KÁBEL	1999 Ft	SNES SCART KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE HI-FI KÁBEL	1999 Ft	SNES HI-FI KÁBEL	1999 Ft
SEGA MEGADRIVE MENACER (puska 6 játékkal)	9999 Ft	SNES TRIBAL TAP (6 játékos elosztó)	3999 Ft
SEGA MEGADRIVE ARCADE JOYSTICK	7999 Ft	SUPER GAME BOY	9999 Ft
SEGA MASTER SYSTEM CONTROL PAD	1999 Ft	GAME BOY HÁLÓZATI ADAPTER	1299 Ft
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	2999 Ft	NES ACTION REPLAY	5999 Ft
GAME GEAR HÁLÓZATI ADAPTER	1299 Ft		

SZÁMÍTÓGÉP KIEGÉSZÍTŐK:

PC JOY - EDGE II	2999 Ft	CD32 CONTROL PAD	2999 Ft
PC JOY - HAWK+	2999 Ft	COMMODORE CONTROL PAD	1999 Ft
PC JOY - G-FORCE	7999 Ft	COMMODORE FREE WHEEL (kormány)	3999 Ft
PC JOY - EAGLE CONTROL PAD	2999 Ft	COMMODORE FOOT PEDAL (pedál)	2999 Ft
PC JOY - FLIGHT MAX	5999 Ft	AMIGA ANALOG JOYSTICK KÁBEL	999 Ft
PC JOY - FX 2000	2999 Ft	DISK BOX - 240 db-os 3,5" lemezeknek	2999 Ft
PC JOY - COMMAND CONTROL PAD játékkal	3999 Ft	DISK BOX - 30 db-os CD lemezeknek	2999 Ft
PC JOY - TORNADO	2999 Ft	SCREENBEAT 3 AKTÍV HANGFAL (2 x 10 WATT)	3999 Ft
PC JOY - OPTIX	7999 Ft	SCREENBEAT PRO50 AKTÍV HANGFAL (2 x 50 WATT)	9999 Ft
PC EGÉR (2-3 gombos)	2999 Ft		

AMIGA PROGRAMOK

CANNON FODDER 2 4999Ft

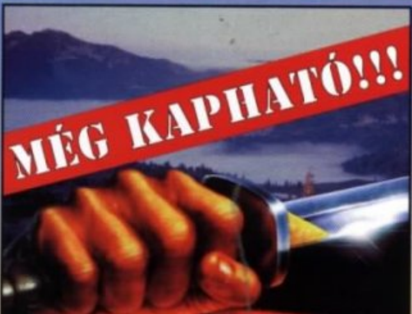
OVERLORD 4999Ft

CD 32 PROGRAMOK

AKIRA

BENEATH A STEEL SKY 5999Ft

C64 KAZETTÁK



SWORD of HONOUR

„A becsület mindennél többet ér!"

2 lemezes akció/kalandjáték
C64-re, díszdobozban,
magyar nyelvű leírással

999,– Ft

MINDEN JÁTÉK EREDETI, NEM MÁSOLAT, GYÁRI CSOMAGOLÁSBAN ÉS LEÍRÁSSAL!!!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT!

Ha az itt felsorolt áruk valamelyikét nem kapod meg kedvenc 576 Kbyte boltodban, akkor bátran írj címünkre (1389 Budapest, Pf. 132.) és mi 3 napon belül utánvéttel postázzuk azt!

INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS 699Ft

QUEDEX 699Ft

SUPER MONACO GP 699Ft

C64 KAZETTÁS GYŰJTEMÉNYEK

C64 LEMEZES GYŰJTEMÉNYEK

C64 LEMEZEK

A KASTÉLY 999Ft

DYNASTY WARS 999Ft

F-16 COMBAT PILOT 999Ft

LONG LIFE 999Ft

NO LIMIT 999Ft

TETRIS ÉS KIKUGI 699Ft

SNES AMERIKAI CARTRIDGE-OK

SNES PAL CARTRIDGE-OK

DONKEY KONG COUNTRY 11900Ft

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 11900Ft

SMURFS (HUPIKÉK TÖRPIKÉK) 9900Ft

GAME BOY CARTRIDGE-OK

KIRBY'S DREAM LAND 4900Ft

LION KING 5900Ft

32X CARTRIDGE-OK

GENESIS CARTRIDGE-OK

MEGA DRIVE CARTRIDGE-OK

ETERNAL CHAMPIONS 6900Ft

MEGA TURRICAN 5900Ft

STORY OF THOR 11900Ft

GAME GEAR CARTRIDGE-OK

FIFA SOCCER 5900Ft

NHL HOCKEY 6900Ft

STARGATE 5900Ft

MASTER SYSTEM CARTRIDGE-OK

DRAGON 5900Ft

MEGA CD PROGRAMOK

IBM PC 3.5 PROGRAMOK

DISCWORLD 7999Ft

HOKUM KA 50 5999Ft

MORTAL KOMBAT 2 6999Ft

PIZZA TYCOON 7999Ft

TIE FIGHTER MISSION DISK 1 3999Ft

JÁTÉK GYŰJTEMÉNYEK

IBM 5.25 PROGRAMOK

IBM PC CD-ROM PROGRAMOK

DOOM 2 9999Ft

IRON ASSAULT 7999Ft

ISHAR 3 4999Ft

NBA LIVE '95 9999Ft

PYROTECHNICA 6999Ft

SUPER KARTS 9999Ft

MANGA VIDEÓK

AZ ÚJDONSÁGOKÉRT (LÁSD: „HÍVJ" KATEGÓRIA) TÁRCSÁZD A 112-6415-ÖS TELEFONSZÁMOT!

MIVEL LISTÁNK MÁJUS 10-ÉN KÉSZÜLT, LEHETSÉGES, HOGY NÉHÁNY JÁTÉK ELFOGY, MIRE LAPUNK AZ OLVASÓK KEZÉBE KERÜL. AZ EBBŐL ADÓDÓ KELLEMETLENSÉGEKÉRT ELŐRE IS ELNÉZÉSETEKET KÉRJÜK!

Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható!!!



90/1	79,-	ELFOGYOTT
90/2	79,-	ELFOGYOTT
90/3	79,-	
90/4	79,-	
90/5	79,-	
90/6	79,-	
90/7	79,-	
91/1	79,-	ELFOGYOTT
91/2	79,-	
91/3	79,-	
91/4	79,-	
91/5	79,-	
91/6	79,-	
91/7-8	158,-	
91/9	98,-	ELFOGYOTT
91/10	98,-	
91/11	98,-	ELFOGYOTT
91/12	98,-	
92/1	98,-	ELFOGYOTT
92/2	98,-	ELFOGYOTT
92/3	98,-	
92/4	98,-	
92/5	98,-	
92/6	98,-	
92/7-8	196,-	
92/9	98,-	
92/10	98,-	
92/11	98,-	
92/12	98,-	
93/1	138,-	
93/2	138,-	ELFOGYOTT
93/3	138,-	ELFOGYOTT
93/4	138,-	ELFOGYOTT
93/5	138,-	
93/6	138,-	
93/7-8	276,-	ELFOGYOTT
93/9	168,-	
93/10	168,-	
93/11	168,-	ELFOGYOTT
93/12	168,-	ELFOGYOTT
94/1	168,-	ELFOGYOTT
94/2	168,-	ELFOGYOTT
94/3	168,-	
94/4	168,-	
94/5	168,-	
94/6	168,-	
94/7-8	336,-	
94/9	168,-	ELFOGYOTT
94/10	218,-	
94/11	218,-	
94/12	218,-	
95/1	218,-	
95/2	218,-	
95/3	218,-	
95/4	218,-	

Mivel teljes évfolyamok már nem állnak rendelkezésre,
ezért valamennyi számunk eredeti áron vásárolható meg.
Megrendelhetők:
az 576 KByte Shopokban (7621 Pécs, Király utca 24., 9021 Győr, Király utca 18.)
vagy a Comgame GM, 1389 Budapest, Pf. 132. címen.
Szimulátor Különszám elfogyott.
A fenti árakhoz portóköltség is járul.

FŐSZERKESZTŐI LEVÉL AZ 5 ÉVES ÉVFORDULÓ ALKALMÁBÓL

"56". Az idősebbek összeráncolt homlokkal ejtik ki szájukon e számot, de nekünk, harmincon innen lévő, számítógépes játékokkal önfeledten játszó olvasóknak és újságíróknak örömünnep ez az 1995. májusi szám, amely egy hosszú-hosszú sorozat 56-odik darabja. Pontosan 5 évvel ezelőtt indult útjára egy legenda, amely mára fogalommá vált: az 576 KByte. Emlékszem, 10 amatőr és abszolút laikus, de mindenre elszánt egyén gubbasztott egymás mellett egy esős tavaszi délutánon a Csokonai Klub tárgyalójában, hogy a számos lemezen terjedő információs "újság" mellett egy nyomtatásban megjelenő lapot hozzon össze. Az elhatározást tett követte, amelyből egy akkori színvonalat messze felülmúló újság első száma megszületett. A legenda megkezdődött...
A kezdeti sikerek után személycserék, gárdaváltások mozdították ki a megszokott kerékvágásból az újságot, konkurensek jöttek-mentek, de az 576 KByte mindig talpon maradt és ezekből a döccenésekről Te, kedves Olvasó semmit sem érzékeltél, hiszen a lap minősége, terjedelme és információgazdagsága mindezek ellenére folyamatosan nőtt. 1994 végére az addigra profivá vált régi magból kialakult egy olyan újságíró-, tervező- és kivetelező gárda, amely - minden elfogultság nélkül állíthatjuk - Európai színvonalú újságot készít hónapról hónapra, mind a tartalom, mind a grafikai megvalósítás, mind az információk frissessége terén.
Hogy lehet-e ezt még fokozni? Természetesen mindannyian azon fáradozunk, hogy még vonzóbbá tegyük Számodra az újságot, s ennek érdekében a jövőben egy eddig nemigen látott újdonsággal kedveskedünk olvasóinknak: az újság állandó mellékleteként egy kisalakú kódfüzettel jelentkezünk, amely folyamatos oldalszámozásával gondoskodik arról, hogy a havonta megjelenő kiadványt összegyűjtve és lefűzve komplett kód- és tippkönyvet tudj összeállítani a legnépszerűbb játékokról.
Végül szeretnék köszönetet mondani az újságírók, a grafikusok, a tördelőgárda és azok, akik az egész vállalkozást életben tartják és igazgatják a háttérből, egyszóval az ÚJSÁG nevében minden kedves Olvasónknak, akik ilyen hosszú ideig kitartottak mellettünk és továbbra is bizalmat szavaznak nekünk. Mi minden erőnkkel azon leszünk, hogy meghálálljuk mindezt.

Áprili Zoltán
Főszerkesztő

VI. évfolyam 5. szám 1995 május

576 KByte

TARTALOM

5 éves fennállásunkat valódi meglepetésekkel szerettük volna megünnepelni: ajándékszelvényeket, 16 oldalas mellékletet és tűzforró anyagokat rejtettünk el a lapban. Na nem kell sokat kutatni utánuk, hiszen minden oldalunk ajándék...

UFO 2: TERROR FROM THE DEEP



Az UFO népszerűségéhez nem fér kétség. Vajon mennyiben változott a játék azáltal, hogy a cselekmény lekerült a tengerek mélyére?

FRONTIER: FIRST ENCOUNTERS



A legendás Elite, illetve folyatása, a Frontier ismét szárnyra kapott. Az új epizódban immár '95-ös színvonalon "űrkalózkodhatunk".

BIOFORGE



Miféle cím az, hogy "biokohó"? És mit fedhet a "szintetikus 3D" kifejezés? A vérbeli sci-fi játékban ennél még kacifántosabb dolgokra is fény derül.

DISCWORLD



Fura világ ez a Korongország. Tökkelütöttek, bolondok, idióták kószálnak utcáin, ahol mi egy félnótás varázsló bőrében meg a normálisabbak közé tartozunk...

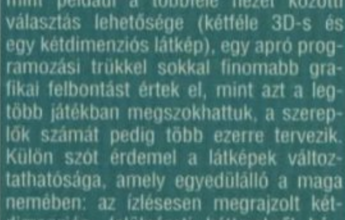
ISSN 0865-8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (95.2543/05-66-22) Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán Lapterv: Molnár Dénes és Kovács Ildi Nyomdai előkészítés: Fleming Budapest Kft.
Kiadja a Comgame GM, 1026 Budapest, Fillér utca 47/B. Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Terjeszti a Hírker Rt, NH Rt, Medvecz és Társa Kft, Newpress Kft, Extrahír Rt.
Előfizethető: 576 KByte (Comgame GM), 1389 Budapest, Pf.: 132.

BLUE BYTE

Az előző Hírekből helyhiány miatt kimaradt a játéktörténelem egyik legprecízebb, legsokoldalúbb és mindezidáig "leggermánabb" szoftvercége, a **BLUE BYTE**, amely idén kinőtte a német piacot és terjeszkedésnek indult s megnyitotta első tengerentúli irodáját, egyelőre csak a csatorna túloldalán, Nagy Britanniában. A stratégiai játékairól híressé vált cég most új vizekre evez, melynek neve: ***ALBION***. A klasszikus RPG elemekre



épülő játék mögött az Amberstar, Ambermoon és a Lionheart programozói és grafikusai húzódnak meg, akik időt és fáradságot nem kímélve az egyik legkomplexebb és "legélőbb" szerepjátékot kívánják megvalósítani. Ehhez olyan formabontó újításokat vezettek be, mint például a többféle nézet közötti választás lehetősége (kétféle 3D-s és egy kétdimenziós látkép), egy apró programozási trükkel sokkal finomabb grafikai felbontást értek el, mint azt a legtöbb játékban megszokhattuk, a szereplők számát pedig több ezerre tervezik. Külön szót érdemel a látképek változtathatósága, amely egyedülálló a maga nemében: az ízlésesen megrajzolt kétdimenziós, felülnézeti hátterekről bármikor 3D-s, Doom-szerű látképre kapcsolhatunk, amely opció egyedülálló összhatást kölcsönöz a játéknak. Az egész Albion-világ él és mozog, mi pedig hetekig barangolhatunk majd ebben a különös világban anélkül, hogy kétszer találkoznánk ugyanazzal a teremtménnyel. Megjelenése az év második felében várható csak PC CD-re.
Még mielőtt búcsút intenénk a cégnek, egy villanásnyi előzetes másik nagy durranásukról, a Lucasarts-féle kalandjátékokat "koppantó" ***CHEWY - ESCAPE FROM F5***-ről, amelyben



egy idegenbe szakadt idegent, egy kreol bombázót és legjobb haverjukat, egy agyalágyult tudóspofát irányítunk. Történetük az űrben kezdődik, majd a Földön folytatódik, ahol kiderül, hogy Lt. Clint (ő a hebehurgya fickó) több ezer évvel ezelőtt már élt (azóta hordja ezt a roggyant göncöt, meg a szódásüveg aljátaz orrán), sőt szobrot is állítottak neki valahol a dél-amerikai őserdőkben. A történet persze inkább nevettető, mint misztikus, a grafika egy az egyben rajzfilm minőségű, az animációk pedig alapfelszerelései a játéknak. Negyedik negyedévre ígérik, csak PC CD-re.

GAMETEK

A **GAMETEK** fejlesztői úgy gondolták, hogy feldobják a kissé lanyhuló "teremtő"-stílusú stratégiai játékok piacát és ***BALDIES*** néven a napokban jelentetik meg Lemmings/Settlers /Populous ősökre visszatekintő játékötvözetüket. A biztos sikerre számot tartó



programban apró, kertésznadrágos és krumplifejű fickókat irányítunk, akikkel az ellenfelünk likvidálása lesz a feladatunk. Ezt igen sokféle úton-módon elérhetjük, ám legegyszerűbb a letámadás és a másik fél másvilágra küldése. Azonban nem szabad fejjel a falnak rohannunk, hiszen ellenfelünk is felkészülhet a támadásra és rejtett aknákkal, farkascsapdákkal, villamos vezetékekkel avagy egy igen látványos elhamvasztási manőverrel tizedelheti meg csapatunkat (ilyen eszközöket persze mi is fordíthatunk ellene). A stratégia ott jön be a képbe, hogy a kaszabolás közepette pótolni kell embereinket, fegyvereinket, eszközeinket, elpusztított lakóházainkat. Erre speciálisan képzett krumplifejű szakik alkalmazhatók, akik az adott tevékenységre specializálódtak és pótolják a felélt javakat. És az egész játék pont erről szól:



hogyan organizáljuk össze az ellenfél földbe döngölését és az ehhez szükséges háttérgazdaság megteremtését. Külön szót érdemelnek a speciális opciók és effektek, amelyek igazán humorossá és különlegessé teszik a játékot: a vízben fickándozó halak például elkaphatók és kidobhatók a partra, ahol vergődni kezdenek (ennek persze nincs semmi haszna, de marha jópofa), nomeg ha egy felgyűjtott és ezáltal magatehetetlen krumplifejűt megragadunk, akkor nyugodtan rádobhatjuk a saját házára, mire az is lángra kap (ennek hasznát azt hiszem nem kell elemeznem). A komputeres ellenfelek intelligenciáját speciális rutin szabályozza, amely tanulékony és a más kárából is okul - egyszóval nehéz dió! Jó hír, hogy PC-n kívül Amigára is megjelenik a közeljövőben.

DIGITAL INTEGRATION

A szimulátorairól híres **DIGITAL INTEGRATION** igazi csemegével rukkol elő hamarosan. Legújabb játékuk, az ***APACHE LONGBOW*** neve mö-



gött az amerikai légierő csúcshelikopterének eddigi legélethűbb bemutatása bújik meg. S ez nem túlzás: a játék fejlesztésében részt vett számos magasrangú tiszt az amerikai légierő kötelékéből és a félelmetes pusztítóerejű és gyorsaságú gép előtt a grafikai megoldások maximalizálásával is tisztelegtek az alkotók. A már megszokottá váló mozgatási és megjelenítési technikákra (texture mapping, Gouraud shading, light sourcing) építve szédületes megoldásokat produkáltak a játék készítői. Optimalizálták a 3D-s megjelenítési rutinokat, így kevesebb "számolással" részletgazdagabb és gyorsabb mozgatásra



nyílik lehetőség. A helyszínek Jemenben, Cipruson és Koreában találhatók, 10 féle gyakorlórepülés, 60 féle éles harci helyzet és 3 kiemelt hadművelet között válogathatunk kedvünkre. A játék különlegessége az SVGA mód, amelyet azonban csak "erőművekkel" rendelkező Pentium-tulajdonosoknak szánnak, a 486-os, 60 MHz-es masinák VGA felbontás mellet mutatják meg oroszlánkörmeiket. Megjelenését májusra tervezik, s így valószínű hamarosan viszontláthatjátok hasábjainkon...

IMPRESSIONS

Ahogy elnézem, a mostani összeállítás inkább a stratégiai játékok szerelmeseit fogja lázba hozni, de hát nekik is kell egy-egy ünnepnap: az alábbiakban következő három cég is leginkább nekik okoz majd örömet. Kezdjük hát a stílus koronázatlan királyával, az **IMPRESSIONS**-szel. Igazi uralkodóhoz méltó program megjelentetésén fáradozik a cég ***POWERHOUSE*** címmel. Az elképzelt jövő-



ben játszódó alapsztori szerint a Föld energiatermelését 4 mammutvállalat tartja majd kézben, akik természetesen idővel egymás ellenfelei lesznek az egyre fogyó ásványkincsek utáni hajszában, az új energiaforrások utáni kutatások és kísérletek terén. Mi a "nagyok" egyikeként szállunk ringbe, hogy másik három vetélytársunkat bekebelezzük, elfoglaljuk piaci részesedésüket, átvegyük a korlátlan hatalmat az energiagazdálkodás fölött. A bonyolult pénzügyi manővereket és alaposan átgondolt taktikai lépéseket



igénylő játék SVGA grafika mellett, ikonos vezérlés segítségével, videobejátszások és narrátor-kommentárok közepette folyik, s mindez Windows alatt. Grafikonok, táblázatok, képi és szövegbeli híradások, tanácsadók, szakemberek segítik munkánkat - tehát a hatalom minden eszköze a kezünkben van, csak ki kell tudni használni. A stílus egyik legkomplexebb játéka néhány hónapon belül megjelenik PC CD-re.

BITMAP BROTHERS

Az egyik legpatinásabb gárda, a **BITMAP BROTHERS**, amely eddig már végigjárta a játékfejlesztés szamárlétrájának valamennyi fokát a C64-től az Amigán át a PC-ig, most ismét valami egész extra dologgal készül előrukkolni. Az egyszerűen megjegyezhető ***Z*** névre keresztelték el legfrissebb palántájukat, amelyben régi, bevált elemek



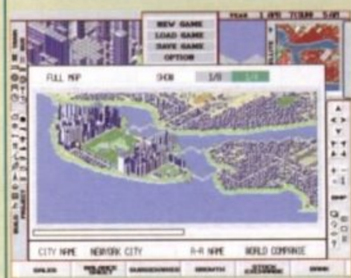
új szemszögből való megvalósítását tűzték ki célul. Valójában egy stratégiai játékról van szó, de jóval durvább, fémesebb, és "hirtelenebb lefolyású" mint elődei (lásd Dune II, SimCity). Robotok, droidok és egyéb futurisztikus teremtmények öldöklő küzdelme a játék, amelyben a taktika a másik kiirtására és a saját területeink megóvására korlátozódik. A porhintés után néhány konkrétum: 5 különböző planétán folyik majd a küzdelem, melyek mindegyike övezetekre, zónákra van osztva. A terület két átellenes pontján vonul fel a két szembenálló fél, közöttük hatalmas sziklarengetegek, folyók, tavak, erdőségek terülnek el. A cél, hogy ellenfelünket bármi áron legyűrjük: elfoglaljuk vagy elpusztítsuk bázisát, elorozzuk tőle valamennyi birtokát és ezzel együtt termelőeszközeit vagy egész egyszerűen kiüldözzük a térképről. Ennek véghezvételéhez már a játék legelejétől fogva fegyverek egész arzenálja és komoly hadsereg áll a rendelkezésünkre, amelyhez a hátországban folyamatosan és feszített tempóban dolgozó ember- és eszközutánpótló mechanizmust kell kiépítenünk. Mint láthatjuk, igencsak "hadi" jellege van a játéknak, illetve másik fő ismérve a programnak, hogy nem kell napokat azzal bíbelődnünk, hogy egy valamirevaló armadát összehozzunk, hanem azonnal az akció hevében érezhetjük magunkat. Ez utóbbi nem titkolt szándéka a fejlesztőknek, akik azt vall-



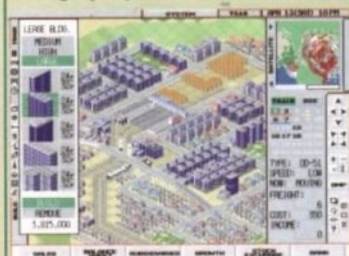
ják, hogy "egy valamire való háborús játék legyen akciódús". Ez minden bizonnyal maradéktalanul sikerülni fog nekik. A projekt befejezése nyár végére, megjelenése pedig PC-re és PC CD-re várható.

INFOGRAMES

Boldog idők várnak hamarosan a PC-s stratégákra, ugyanis a hamarosan megjelenik az **INFOGRAMES** jóvoltából a fura nevű, de annál bombasztikusabb alapötletű A ***IV NETWORK$***. Ugyan az Infogrames a témában eleddig tapasztalatlan, ám direkt e projekt számára szerződtetett fejlesztőgárdájával egy igazán egyéni megvalósítású és felfogású gazdasági szimulációt készül piacra dobni. A játékban egy multinacionális cég leányvállalatának irányítását kapjuk feladatul, azzal a céllal, hogy adott időn belül bizonyítsuk rátermettségünket a számos lábon álló cég egészének irányítására, ugyanis a társaság feje eddig ki nem derített okból kifolyólag lezuhant magánrepülőgépével



valahol a szerb határ közelében. A SIM-családra emlékeztető játék csak kívülről utal az elődre - belső tartalmát tekintve teljesen más síkon mozog. A nagyon komoly közgazdasági, jogi és pénzügyi ismereteket, villámgyors döntéseket és politikai affinitást igénylő játékot a kiadó is inkább



"tapasztaltabb" (értsd: 25 év feletti) korosztálynak ajánlja. Tőzsdézés, spekuláció, management, vállalati struktúrák átformálása, hosszútávú tőkebefektetések - ezek a kulcsszavai a játéknak. Ami pedig az igazi szenzáció: az Infogrames különdíjat ajánlott fel annak a játékosnak, aki a játék megjelenése után adott idő alatt, adott szabályok és elbírálási kritériumok alapján a legmagasabb szintre jut a játékban. Természetesen állandó telefon és BBS vonal áll majd a jelentkezők rendelkezésére. Az ötlet valóban forradalmi, nem?! Aki nem akarja lekésni a lehetőséget, az májustól keresse a szakboltokban.

TERROR FROM THE DEEP

EZÚTTAL A TENGEREK MÉLYÉN ARAT A HALÁL

30 év telt el a Marson lezajlott végső ütközet óta, s az emberiség lassan kezd felépülni az UFO-k ellen vívott hosszú és kegyetlen háború okozta sérülésekből. Az óceán mélyén azonban egy még hatalmasabb veszély forrása, egy 400 milliárd tonnás hajótestet lapul. Az űrhajó számítógépei és műszerei pedig a marsbeli robbanás hatására lassan ismét életre kelnek, s sorban ébresztik fel a még soha nem látott lényeket. A gépezet tehát beindult, s az idegen lények célja természetesen a Föld elfoglalása, s saját igényeik szerinti átalakítása. Az Extraterrestrial Combat nevű szervezet, amely az előző háborúban a Földet győzelemre vezette, még mindig létezik, de tapasztalt katonái nyugdíjba vonultak, technológiája pedig az évek múlásával teljesen elavult. Újra adott hát a nagy feladat: az X-Com teljesen kezdő csapatával, s kezdetleges fegyvereivel kell felvennünk a harcot az egyre ravaszabb és erősebb idegen lényekkel szemben.



Bár az UFO a radaron még nem látsz ik, hamarosan kezdősdik a csata.

SZÓVAL EZ AZ UFO FOLYTATÁSA...

Ha nem lett volna első rész, vagy nem ismerném az előzményeket, most egyik ámulatból a másikba esnék. Írnám, hogy a MicroProse ismét valami nagyszerűt alkotott, hogy ez az ötlet fantasztikus, a grafika és a hanghatások lélegzetelállítóak, a játékmenet pedig olyannyira magávalragadó, hogy az idegen lények üldözését napokig nem tudom abbahagyni. Ez mind igaz is. DE! A programban az előző részhez képest szinte semmi nem változott. Ezért most én is csak az újdonságokkal foglalkozom. Aki pedig nem ismeri az első részt, olvassa el a '94 májusi számban a teljes leírást.



Az én tankom se szép látvány, de az UFO egyenesen ronda.

Az előző részhez képest mindössze két új gomb, funkció, jelent meg, melyeket szerintem egy játékos minden szökőévben egyszer használ. (Mindkettő a csatában használható; az egyikkel emberünk letérdeléséhez tudunk minden körben időt tartalékolni, a másikkal pedig katonánk fennmaradó időegységeit törölhetjük.) További érdekesség, hogy megszűntek az első változatnak, a játékot is megnehezítő hibái. (Például csata előtt az emberek felszerelésekor lapozhatunk a rendelkezésünkre álló tárgyak között.)

Az igazi izgalmat azonban a teljesen ismeretlen, s véleményem szerint az előzőeknél sokkal ravaszabb és veszedelmesebb lények okozzák. Ezek ugyanis már tökéletesen kihasználnak a terep nyújtotta minden fedezéket, a legváratlanabb helyen és pillanatban támadnak, s mindig a leghatékonyabb fegyvert választják ki (ha például több emberünk áll egy kupacban, azonnal közéjük vágnak egy gránátot). Természetesen ide tartozik az is, hogy a felhasználható fegyverek választéka is teljesen kicserélődött. Ebben a részben katonáink felszerelésekor külön problémát okozhat, hogy csatáink egy részét a tengerben, másik részét a szárazföldön kell megvívnunk, s egyes fegyverek csak víz alatt működnek.

JÓTANÁCSOK

A játék elején érdemes a Föld stratégiai pontjain bázisokat telepíteni. Ezeket eleinte csak rövid és hosszútávú radarral (sonar) és védelmi berendezésekkel szereljük fel. Így az UFO-k minden megmozdulását szemmel tudjuk követni a háború folyamán. Foglalkoztassunk minél több tudóst, hiszen a beléjük fektetett viszonylag kis összeg nagyon gyorsan megtérül. Minden csatában próbáljunk néhány idegen lényt élve elfogni (erre speciális fegyvereket találunk az arzenálban), mert a legfontosabb információkat, például az ellenséges bázisok helyét csak a foglyokból lehet kiszedni. A nagyobb támaszpontok túlerőjével csak tökéletes páncélzatban és a legjobb fegyverekkel vegyük fel a harcot. Minél gyorsabban fejlesszük ki a Molekuláris Kontrolt, melynek segítségével az idegen lényeket saját emberünkként irányíthatjuk, s katonáink is védettebbek lesznek az UFO-k hasonló befolyása ellen.



Az X-Com első vadászgépe bizony még elég kezdetleges konstrukció.

Gondolom a leírásból kitűnik, a játék nem nyerte el maradéktalanul tetszésemet. De hát én telhetetlen vagyok, s kedvenc cégemtől megint valami újat, ismeretlent vártam (talán épp azért vagyok velük ilyen kritikus, mert eddig így elkényeztettek). Mindezek ellenére a program nagyon jól sikerült, bátran merem ajánlani mindenkinek, aki szereti a stratégiai játékokat, hiszen egy biztos: a feladat megoldása hetekig tartó agytornát és kellemes kikapcsolódást fog nyújtani a műfaj kedvelőinek.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

TERROR OF THE DEEP — KIADJA: MICROPROSE

grafika	■■■■■■■■□□
hang/zene	■■■■■■■□□□
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■■■■□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 92%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 15MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

GIGANTIKUS ROBOTOK HÁBORÚJA

IRON ASSAULT

AMIKOR EGY JÓ ÖTLET ÉS EGY JÓ SZTORI GYENGE KIVITELEZÉSSEL PÁROSUL...

Miután legalább negyed órát gondolkoztam, hogyan konferáljam be a Virgin legújabb tucattermékét, a sötét jövő háborúiba kalauzoló Iron Assaultot, úgy döntöttem a játékkal kapcsolatos első benyomásommal kezdem. Nos, az első benyomásom az volt, hogy minek vettem ilyen sz** hangkártyát, amivel kapcsolatban az utóbbi időkben elég sok kompatibilitási probléma merült fel. Aztán hosszas "játszadozás" után végül sikerült hangot kifacsarnom a gépemből, ám a játéktól ezután sem lettem elragadtatva...



A harcok közben a lakóházak is megsínylik a pusztítást.

AZ INTRO

Először is kezdődött azzal a "csodálatos" introval, amely - enyhe túlzással - engem rögtön a Magyar Televízió '80-as évek elején vetített "Pirx Kapitány" című műremekére emlékeztetett. (Tudjátok, amelyikben kinagyított matchboxok gurultak a vetített háttérben.) Kedves Virgin! Elismerem, hogy sok munka fekszik ezekben a '70-es évek amerikai fantasztikus filmjeinek hangulatát idéző bábfilmekben, de hát könyörgöm: az ezredforduló küszöbén, amikor a számítógépes animációk soha nem látott csodákra képesek, minek kell kiszúrni ilyen betétekkel pont a számítógéprajongók szemét?!

A JÁTÉK

No persze az introt és az átvezető képsorokat nem cikiztem volna ki ennyire, ha maga a játék fel tudna mutatni valamit. Ám erről szó nincs. A játékban a lázadók oldalán mi egy gigantikus méretű "lépegető" robotot irányítunk, s a zsarnok mammutvállalatok hasonló szerkezeteinek kilövése, meg persze a küldetésben meghatározott feladat teljesítése (mint például ellenségtől hadianyag zsákmányolása) a cél. Mindezt Doom-szerű texture-mapped grafikán tehetjük több mint 50 küldetésen keresztül. Ahogy haladunk előbbre a küldetésekben, úgy egyre fejlődik a haditechnika, így a kezdeti két robot és három fegyver helyett a játék vége felé már 10 gépezet, és 21 fegyverzet közül választhatunk. Ezek persze nem hangzanak rosszul, de hozzá kell tennem, hogy a játéktér kidolgozása messze elmarad a már említett Doomtól, például csak egy szinten mozoghatunk, tehát soha nincs egy-egy lépcső vagy valami hasonló, s a terep maga is roppant unalmas. Elég ha annyit mondok, hogy mindig csak egy téglalap alakú térképen tudunk mozogni, amelynek minden oldala le van határolva. Hogy ezt szemléletesen érzékeltessem: képzeljetek el egy városrészt, amiből nincs kivezető út. No persze néhol be lehet menni az ellenség bázis-épületeibe, de ezeknek a járatai sem nevezhetők labirintusoknak.



Tájkép csata után...



Ajaj, úgy tűnik, ez pillanatokon belül tüzelni fog.



Egy kis éjszakai vadászat.

AZ ATMOSZFÉRA

A játékmenet sem túl változatos: óvatosan megközelíteni az ellenséget, Enterrel befogni, indítani a rakétát, kész. A funkcióbillentyűkkel határozhatjuk meg, hogy mi legyen az irányítófülke monitorán, az ezen megjelenő opciókat pedig az 1-0 billentyűkkel állítgathatjuk. A fegyvereink közül a Backspace-szel válogathatunk, a célzáshoz pedig lehetőség van a robotnak csak a felső testét forgatni (a numerikus billentyűzeten "7" és "9"). Ha végeztünk a feladatunkkal, F10-zel hívhatjuk az űrkompot, ami visszavisz minket a bázisra.

EGY-KÉT JÓ ÖTLET

Hogy azért ne mondhassák, hogy túl rosszmájú a kritikám, megemlítem a program pozitívumait is. A legjobb dolog persze az, hogy lehet két komputert "linkelve" ketten egymás ellen játszani, így tehát még izgalmassá is válhat a játék. Sokat lendítenek az amúgy mélyponton lévő hangulaton pilótánk digitalizált üdvrivalgásai és káromkodásai, amelyeket egy-egy ellenség kilövése után ereszt el. Frankón megcsinálták a lövedékek becsapódását, mármint ahogy a sötétben felvillannak ezek a helyek. Ezen kívül a játékban szinte mindent el lehet pusztítani: a házakat romokká lőhetjük, ha pedig átgázolunk egy villanyoszlopon, az szépen elhajlik. Mindezek természetesen nagyon jó ötletek, de önmagukban kevesek. A játékot tehát csak a Doom stílus elvetemült rajongóinak ajánlanám, azoknak, akik minden ilyen fajta játékot begyűjtenek. Ha azonban egy átlagos vásárló hozzám fordulna tanácsért, én ebből a kategóriából inkább a Descentet javasolnám.

Vári Zoltán

576 KByte ÉRTÉKELŐ

IRON ASSAULT — KIADJA: VIRGIN

grafika	■■■■■□□□□□
hang/zene	■■■■□□□□□□
kezelhetőség	■■■■■■■□□□
kihívás	■■■■□□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **51%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 3MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB



A menedzser játékok már C64-en is a legjobb helyeket foglalták el polcaimon. Ez persze érthető is, hiszen a sport minden fajtáját - még a számítógépest is - szívesen űzöm, s ezt csak még érdekesebbé teszi egy kis agytorna. Ezért is örültem, amikor megérkezett a Gremlin Interactive programjának legújabb változata, hiszen úgy tűnt, a cégek már megfeledkeztek erről a műfajról.

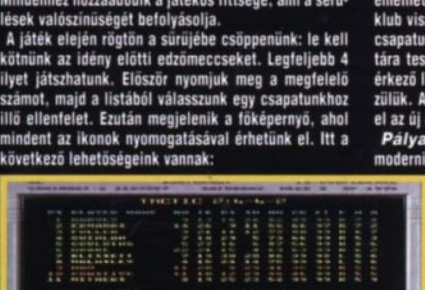
A Premier Manager harmadik változata igen sok érdekes újítással szolgál. Tökéletesedett a csapat edzése, a taktika összeállítása, valamint a játékoskereskedelem, és megjelent egy segédmenedzser, aki munkánk elvégzését könnyítheti. A grafika szintén sokat szépült, szóval minden együtt van egy jó játékhoz.

A PM3-ban bajnokságot nyerni még egy igazi menedzsernek is becsületére válna.

LÁSSUK A MEDVÉT!

A program ellenfeleinket, a csapat körül dolgozókat és magukat a játékosokat is erősségük szerint nyolc csoportba osztja (Fair - gyenge ... The Ultimate - tökéletes). Az első három csoport további öt szintre oszlik, amit a csillagok száma jelez. Egy játékos értékelését hat alapvető képessége határozza meg: Handling - labdakezelés, Tackling - szerelés, Passing - passzolás, Shooting - lövés, Heading - fejelés, Control - cselezés. Mindehhez hozzáadódik a játékos fittsége, ami a sérülések valószínűségét befolyásolja.

A játék elején rögtön a sűrűjébe csöppenünk: le kell kötnünk az idény előtti edzőmeccseket. Legfeljebb 4 ilyet játszhatunk. Először nyomjuk meg a megfelelő számot, majd a listából válasszunk egy csapatunkhoz illő ellenfelet. Ezután megjelenik a főképernyő, ahol mindent az ikonok nyomogatásával érhetünk el. Itt a következő lehetőségeink vannak:



■ Így helyezkednek a játékosok, amikor az ellenfél jobbszélsője meglódul.

Lemez: Itt menthetjük lemezre a játék állását, valamint a csapat taktikáját. Így különböző taktikákat is készíthetünk csapatunknak, s kipróbálhatjuk, melyik ellenféllel szemben melyik a legsikeresebb.

Kérdőjel: A játék opciói. A program töméntelen információt közöl menet közben, melynek nagy része teljesen érdektelen egy harmadik ligás csapat számára. A felesleges dolgokat itt kapcsolhatjuk ki.

Játékospiac: Ebben az ablakban történik a játékoskereskedelem legnagyobb része. Az ablak alján a második ikonnal nézhetjük végig a felkínált játékosokat. A harmadik gombbal különböző képzettségek szerint rendezhetjük sorba a labdarúgókat. Ha valamelyik megtetszik, egy gombnyomás a nevén, s a kép tetején megjelennek a részletek. A kiválasztott játékost az első ikonnal vehetjük meg. Ekkor kezdődik a licitálás, melyben az összes, a játékos iránt érdeklődő klub részt vesz (persze lehet, hogy az igazgató egy fillért sem ad a vásárlásra, s ilyenkor üres kézzel mehetünk haza). Az árverés során minden csapat háromszor emelheti kezdő licitjét, s a végén a legtöbbet ajánló klub viszi a játékost. Végül a negyedik gombbal saját csapatunkból jelölhetjük ki azokat, akiket szabadlistára teszünk. Ekkor megjelennek a kijelölt játékosra érkező licitek, s csak a legjobbat kell kiválasztani közülük. Az is előfordulhat, hogy a játékos nem fogadja el az új állást, például kis fizetés miatt.

Pálya bővítése: Itt tudjuk a stadiont fejleszteni, modernizálni. Először ki kell választanunk, mit akarunk felújítani a stadion körül. Ekkor bal alul az egér nyomogatására sorban megjelennek a bővítési lehetőségek. Az építkezést a vakolókanállal kezdhetjük meg. A stadionban építhetünk ülőhelyeket, fedett lelátókat, ajándékboltokat, talajfűtést, világítást, eredményjelzőt és parkolót. Ezen túl javíthatjuk a biztonsági berendezéseket (amikor magasabb osztályba lép csapatunk, ezt mindenképpen meg kell tennünk) és megalapíthatjuk a pártolók klubját.

Hirdetések: Itt a pálya négy oldalát határoló palánkokat adhatjuk ki hirdetőknek. Az ajánlatok között válogatva a pénz mellett (némelyik egy összegben fizet, mások hetente utalják a pénzt) érdemes azt is figyelni, hogy ez az összeg hány hétre szól és hány palánkot foglal el.

Csapatösszeállítás: A kép alján nyolc ikont találunk. Az elsőre egy lista jelenik meg, melyben játékosaink értékelését látjuk. A sor elején a kezdők állnak, majd a cserék következnek. Ha fel akarunk cserélni két játékost az elsőt a bal, a másodikat a jobb egérgombbal kell kijelölnünk. A lista első 11 játékosa kezd, a következő 3 pedig csere lesz a következő mérkőzésen.

A második gombnál a játékosok taktikáját határozhatjuk meg. Beállíthatjuk, hogy támadásnál mennyit passzoljon, fusson és milyen messziről lőjön, passzolásnál milyen távolságra és mennyire ívelten adja a labdát, valamint védekezésnél mennyire legyen kemény a szerelés. Eközben, ha a jobb egérgombbal rábökünk a játéktér egy pontjára, a bal gombbal megadhatjuk, hova menjenek játékosaink, ha ebben a tartományban van a labda.

A következő gomb a csapat taktikája. Itt adhatjuk meg, ki legyen a csapatkapitány, ki rúgja és ki kapja a kirúgásokat, szögleteket, szabadrúgásokat, büntetőket. A csapat felállását 8 forma közül választhatjuk ki (Tactic). Ezeket a formációkat meg is változtathatjuk (klickelés a játékos nevén, majd új helyén a pályán).



A negyedik gombbal játékosaink meccs statisztikáját kapjuk, míg az ötödikkel csapatunkat s következő ellenfelünket hasonlíthatjuk össze. A következő ikon az orvosi szobát jelzi. Itt választhatunk, hogy sérültjeinket a csapat orvosa, a kórház vagy a közeli szanatórium ápolja. Természetesen az utóbbiak költségesebbek, de általában gyorsabb és biztosabb a gyógyulás (és bizonyos sérüléseket orvosunk nem is tud kikúrálni).

A hetedik ikonnal az eddig lejátszott meccsek adatait olvashatjuk végig, míg az utolsóval játékosaink nevét írhatjuk át. A fiatal játékosokkal érdemes rögtön öt éves szerződést aláíratni.

Menedzser: Itt saját, a liga, a kupák és a legutóbb lejátszott meccsek teljes történetét böngészhetjük végig.

Aktatáska: Itt üzleti dolgainkat és a személyzettel kapcsolatos feladatainkat végezhetjük el. Alul az első négy alakkal négy segítőnket érhetjük el (persze csak akkor, ha van pénzünk ilyen alkalmazottakra). Nekik a következő feladatokat adhatjuk: Spy On ... - következő ellenfelünk taktikáját, a játékosok helyezkedését fürkészi ki. Report On Club ... - A kiválasztott klub és játékosainak adatait kapjuk. Search For Type ... -

megadott képességű játékost keres. *Negotiate Free ...* - ingyenes igazolási lehetőségeket keres.

A súlyzóval játékosaink edzésprogramját állíthatjuk össze. Minden képességre (a Train gombot nyomogatva válogathatunk köztük) külön megadhatjuk, hogy azt milyen intenzitással (Intense) gyakorolja emberünk. Ha egy játékost túl sokáig keményen dolgoztatunk, az edzés közben komoly sérülést szenvedhet. Hogy az edzések minél hatékonyabbak legyenek, specializált edzőt is felvehetünk (azt, hogy milyen területre specializálódott, a neve utáni rövidítés jelzi).

A következő ikonnal az ificsapattól kérhetünk játékosokat. Természetesen itt is meg kell adnunk, milyen képességeket tartunk fontosnak (Type of Youth ...).

A bőrönddel játékosainkat biztosíthatjuk sérülés ellen. A biztosításoknak három csoportja van, az elsőben csak a sérült játékos bérét fizetik, míg az utolsóban a csapat is kap valami kártérítést.

Ezután az igazgató következik, aki eddigi tevékenységünket értékeli. Tőle lehet további pénzt kérni (Aply For Money), ha gyorsan szükségünk van rá, illetve beadhatjuk lemondásunkat is.

A sort az állásközvetítő iroda zárja. Itt a segítőként alkalmazható embereket találjuk. Egy ember fölvételéhez egyszerűen a nevére kell kattintani. Saját alkalmazottainkat szintén egy gombnyomással rúghatjuk ki (ekkor két havi bérét is kell fizetnünk).

Telefon: A telefonkönyv első lapján játékosaink telefonszámát, nevük előtt pedig a szerződésükből hátralévő évek számát látjuk. Ha felhívjuk valamelyiket, jutalmat adhatunk neki (ami javítja a morálját), kirúghatjuk (Sack The Player), illetve új szerződést köthetünk vele (természetesen ekkor érdemes egy kicsit alkudozni).

A következő lapokon a többi klub számai sorakoznak. Valamelyiket felhívva, a csapat játékosainak listája jelenik meg (a név előtt a legerősebb képességét jelző rövidítéssel). Az itt kiválasztott játékost megvehetjük vagy néhány hétre kikölcsönözhetjük. Kölcsönözni egyszerre csak két embert lehet. Vásárlásnál, ha a játékos eladó, meg kell adnunk, mennyit kap a klub, a játékos, mennyi időre szól a szerződés és mi lesz a fizetés (ez a módszer elég sokba kerül). Így csak olyan játékosokat érdemes venni, akiknek lejárt a szerződésük vagy akik csapatuknál nincsenek benn a kezdők között.

Statisztikák: Itt a bajnokság állását, csapatunk teljesítményének alakulását, a lejátszandó meccsek listáját, a legjobb góllövőket és a bírók adatait találjuk.

Kupa: Az összes hazai (angol) és nemzetközi kupa adatait rejti.

Fax: Ide érkeznek a hírek díjakról, sérülésekről, játékosok eladásáról valamint a számlákról. Ha valami új hír jött, a gépen megjelenik a Fax In felirat.

Pénzügy: Itt megint egy csomó ikont találunk a kép alján. Az elsővel a klub aktuális anyagi helyzetéről, míg a másodikkal az éves bevételekről és kiadásokról kapunk tájékoztatót. A következő a felvett kölcsönöket mutatja, a negyedikben pedig további kölcsönt kérhetünk (először az időtartamot, majd az összeget kell megadni). Ezután jön a fizetésre fordított összeg, a jegy- (itt lehet beállítani az ülő és állóhelyek árát) és reklámbevételek. A sort a pálya állapota és értékelése zárja.

Síp: Minden munkánk eredményét itt mérhetjük le, hiszen következik a mérkőzés. A meccset egy menedzser játéktól teljesen szokatlan módon látjuk, hiszen a kis figurák szaladgálnak a pályán, s rúgják egymásnak a labdát. Igaz, csak imitálják a játékot, de csapatunk erős és gyenge pontjait ez is jól mutatja. A játék sebességét a bal alsó sarokban lévő nyilakkal változtathatjuk. A jobb felső sarokban a játékost és a labdát nyomogatva a grafika minősége módosul. A táblán módosíthatjuk csapatunk és játékosaink taktikáját, valamint megnézhetjük az ellenfél adatait.

Szünetben játékosaink értékelése jelenik meg a képen. Ilyenkor a kép alján a csapatösszeállításból már ismert ikonokat találjuk.



Ez egy menedzser játék képernyője. Elég szokatlan, ugye?



Néhány játékosunknak már ideje meghosszabbítani a szerződését.



A főmenü nem sokat változott az előző verzióhoz képest.

MINDEN JÓ, HA JÓ A VÉGE...

A bajnokság végén mindenki megkapja a maga értékelését, amely lehet jó és rossz is. Ha a csapatnak rosszul megy a játék vagy a csőd szélére került, valószínűleg az új idényre új menedzsert keresnek, azaz szedhetjük a sátorfánkat. Ha viszont jól fut a szekér, előfordulhat, hogy nagyobb csapatok ajánlanak szerződést. Ezek a klubok az értékelő kép jobb alsó sarkában jelennek meg. Az egyes ajánlatokat a csapat nevét megnyomva nézhetjük meg (itt a legfontosabb a szerződés hossza és az aláíráskor fizetett összeg!). Nem érdemes túl gyakran klubot cserélni, mert azt az igazgatók nem nézik jó szemmel.

A Premier Manager 3 az egyik legteljesebb menedzser program, amivel találkoztam. A játékban, talán a szertárost kivéve minden, a csapat körül tevékenykedő szakember és segítő munkáját el kell végeznünk, kezdve az utánpótlás csapat felkészítésétől az ellenfelek taktikájának kikémleléséig. Ez persze egy kezdő igazgatónak eleinte kissé átláthatatlan lesz, a gyakorlottabbak számára azonban aranybánya a program. Szóval mutassuk meg Európának, hogy mi magyarok még mindig értünk a focihoz.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

PREMIER MANAGER 3 — KIADJA: GREMLIN

grafika	■■■■■■■□□□
hang/zene	■■■■■□□□□□
kezelhetőség	■■■■■■■■□□
kihívás	■■■■■■■■□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 84%

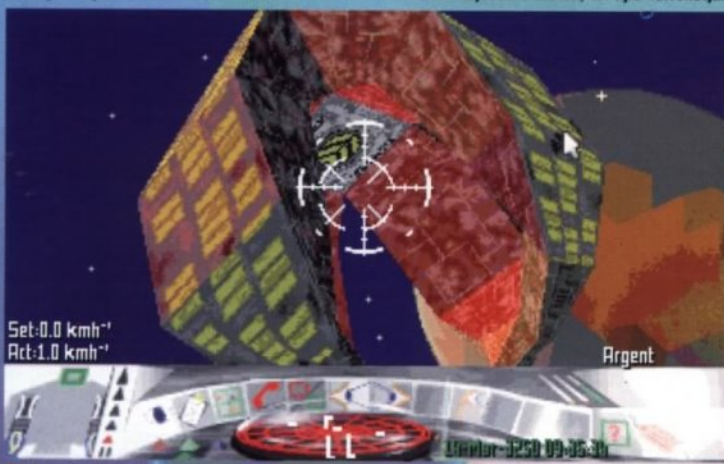
C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 2MB HD: 5MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

ÖTVEN ÉVVEL A FRONTIER UTÁN
FIRST ENCOUNTERS

Bizton állíthatom, hogy az Elite talán az egyetlen olyan játék, amelyet még soha senkinek nem sikerült lemásolnia. Az az összetettség, amelyet ez a játék nyújtani tud, egyszerűen felülmúlhatatlan, hiszen mi irányíthatjuk saját sorsunkat, lehetünk becsületes kereskedők, katonák, vagy választhatjuk a jóval veszélyesebb, ámde jövedelmezőbb kalózkodást, fejvadászatot is - vérmérsékletünktől függően. Ezúton kérek bocsánatot azoktól, akiknek már a könyökükön jön ki egy újabb leírás, de azt hiszem, hogy ez egyolyan játék, amely igazán megérdemli azt, hogy a kezdők is megismerjék.



Jól figyeljétek meg, mert ez a ROSSZ oldal!

EGY CSECSEMŐNEK MINDEN ELITE ÚJ

A játékban egy űrhajó kapitányának szerepében találjuk magunkat. Célunk az, hogy mi legyünk a legjobbak, leghírhedtebbek az egész galaxisban, tehát hogy a birodalmi besorolásban az "elite" fokozatot elérjük. Ehhez természetesen nem elég az a hajó, amelyet a játék legelején kapunk, hanem bizony kemény munkával pénzt kell keresnünk új hajókra és azok felszereléseire. Ez a pénzszerzés a játéknak az a része, ahol annak sokrétűsége igazán meglátszik. Ha a békés módszerek mellett döntünk, nagy rakodóterű szállítóhajókat kell vennünk, hogy a bolygók közötti kereskedelemben egy-egy fordulóval minél nagyobb hasznot tudjunk elérni. Ha azonban kockázatos akciókba fogunk, katonai megbízatásokat vállalunk el vagy kalóznak állunk, gyors, erős fegyverzetű, páncélozott hajókat kell szereznünk, amelyeknél a rakodótér hiánya abszolút mellékes. Mindegy, hogy mit választunk, legvégül úgyis agresszorként kell fellépnünk, mert az Elit fokozat elérése (és általában a szintlépés) csak úgy lehetséges, ha utunkat űrhajóroncsok szegélyezik. Az egyre magasabb szintre kerülésnek persze vannak hátulütői is, mert így egyre több fejvadász fog ránk támadni. Persze nem kell megszeppenni, mert mire ez a veszély felmerül, pilóta- és harci tudásunk már feljavul annyira, hogy az egyre hevesebb támadásokat is könnyedén vissza tudjuk verni.

A First Encounters valójában az Elite harmadik része, a Frontier kis mértékben tuningolt kisöccse. Az igazi változást az jelenti, hogy most már gyakorlatilag az egész játék egérrel vezérelhető, a billentyűzetet akár el is rakhatjuk. A kisebb változást a javított grafika, valósághű domborzattal rendelkező bolygók és az új űrhajók jelentik (hiszen a játék, mint az tájékoztatójából kiderül, a Frontier eseményei után játszódik ötven évvel). Újdonság az is, hogy néhány (árkategóriájában jelentősen eltérő) hajónak a műszerfala is eltér. Az egyik legnagyobb és legizgalmasabb újítás azonban nem ez, hanem a Thargoid faj újbóli felbukkanása. Míg a második részben ezek a rovarok teljesen eltűntek, itt újra felvehetjük



Autopilótával sokkal könnyebb az élet.

velük a harcot, melynek végén a mi kezünkben lesz a döntés: eltöröljük-e ezt a fajt örökre a galaktikából, vagy meghagyjuk életüket. Addig azonban, amíg ekkora hatalomra szert teszünk, hosszú út áll előttünk.

IRÁNYÍTÁS

Az irányítás berendezései minden hajón ugyanúgy működnek, legyen az anyahajó vagy kereskedő. Hajónkat az egér jobb gombjának nyomvatartásakor irányíthatjuk, míg mindkét gomb megnyomásával tüzelhetünk. A hajó mozgása már ismerős lehet a Frontierből, tehát hajónk "lendül", azaz nagy sebességgel haladva elég sok idő kell, míg gépünk végre engedelmeskedik. A pillanatnyi haladási irányunkat egy kisebb célkereszt jelzi. A bonyolultabb műveleteket egy ikonsor segítségével hajthatjuk végre. Az ikonok az alsó sorban helyezkednek el, ahol az egérrel könnyen elérhetőek és áttekinthetőek (akinek ez az irányítási módszer nem kényelmes, az F-gombokkal is használhatja őket). Lássuk tehát sorban, mik is ezek:

- bal oldalon egy ***stilizált űrhajó*** képét láthatjuk. Ennek segítségével a motorokat kapcsolhatjuk és a futóműveket húzhatjuk ki-be, valamint az extra felszereléseket alkalmazhatjuk: navigációs üzemmódban az autopilótát, harci üzemmódban a rakétákat, aknákat, az automata célzóberendezést, a "hyperspace cloud analiser"-t, az ECM-et, a chaff-szórót, a radar mappert használhatjuk.
- a ***nyilakkal*** az időgyorsító "erejét" állíthatjuk be. Hosszabb utakra érdemes maximumra állítani (veszély esetén úgyis visszakapcsol), míg dokkolás alatt akkor is érdemes kikapcsolni, ha van automata pilótánk. Segítségével le is állíthatjuk az időt (valójába saját magunkat felgyorsítva), amelynek akkor vehetjük hasznát, ha villámgyors beállításokat akarunk végezni.
- a ***SZEM***-ikonnal a különböző nézőpontok között váltogathatunk.
- a ***LISTA*** sorban kiírja saját és hajónk adatait, tehát a rakományt (itt tudjuk a hipertéren kívüli utakra újratankolni gépünket illetve kidobni a felesleges rakományt), a felszereléseket, az elvállalt küldetések fontosabb pontjait és személyes besorolásunkat különböző csillagközi szervezeteknél.
- a ***TÉRKÉP*** ikonnál adatokat kérhetünk egyes rendszerekről (felépítése, bolygóinak és állomásainak neve), azok gazdasági és politikai orientáltságáról, valamint ami számunkra a legérdekesebb, a fontos és kevésbé fontos export-, és importcikkeikről. Ezek az adatok kereskedelmi stratégiánk kialakításához elengedhetetlenek. A térképen egyébként a kurzornyilakkal mozoghatunk, a lila kereszt jelenlegi rendszerünket jelzi, a zöld a megadott célt. Itt olvashatjuk a két rendszer távolságát is, amely nem árt, ha kisebb, mint hajónk hatótávolsága, különben nem tudunk odaugrani.
- a ***TELEFON*** a kommunikáció eszköze. Az űrben haladva segítséget hívhatunk vele vagy árlistát, leszállási engedélyt kérhetünk egy állomástól, míg bedokkolva a rendszer adatbázisába léphetünk be, de erről később.



Elég rozoga ez a kikötő: folt hátán folt.

- a ***MÓDVÁLTÓ*** az űrhajónk számítógépét

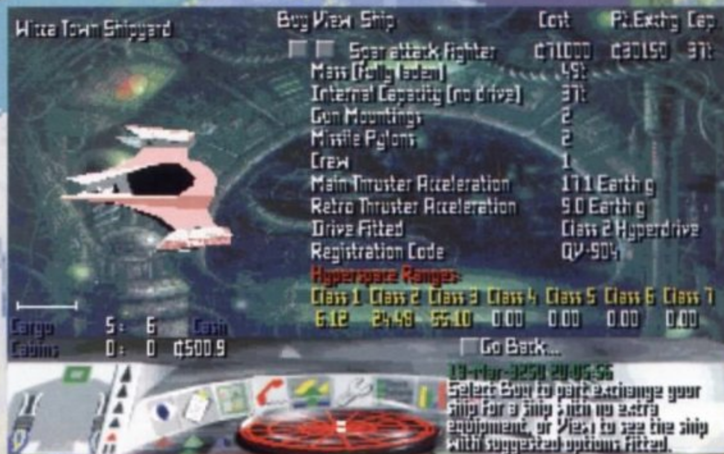
kapcsolja navigációs és harci mód között. Az első a dokkolást és utazást (autopilóta), a második a harcot (rakéták, stb) segíti.

- a többi ikon a nézőpontokat változtatja. Ezek közül a ***rakéta-látszöget*** meg kell vásárolni (semmi haszna, de látványos), a ***toronyból*** pedig csak akkor nézhetünk ki, ha hajónkon van ilyen.

- az utolsó előtti ikonnal a ***HARCI SCANNER*** kapcsolható be, mellyel sokal áttekinthetőbbé válik a csatatér. Ez ugyanis a teljes képernyőre vetítődik, így szolgáltat információt.

- a legutolsó ikonnal a ***MENTŐKAPSZULÁT*** lőhetjük ki, mely automatikusan visszavisz kiindulóhelyünkre, a benne foglalt biztosítás eredményeként pedig egy alapfelszereltségű hajót kapunk. Eredeti hajónk rakományával együtt elvész ugyan, de pénzünk megmarad.

- az ikonok melletti kis zöld kockával célállomásunkat adhatjuk meg az autopilótának (ha van navigációs komputerünk), a fecnivel pedig ki-be kapcsolhatjuk az azonosítást segítő feliratokat.



■ Na, majdnem elég a pénzem egy új hajóra!





■ Ellenfeleink értékes darabjaiból extraprofitra tehetünk szert.

AZ ÁLLOMÁSON

Az állomásra dokkolva sokféle lehetőség nyílik meg előttünk. Egyrészt hajónkat tuningolhatjuk,



■ Na ez már egy komolyabb ellenfél.

szervízelhetjük vagy cserélhetjük le, másrészt elolvashatjuk a hirdetéseket, melyekben fontos vagy sok pénzt ígérő megbízásokat vállalhatunk el. Itt léphetünk kapcsolatba a feketepiaccal is, ahol az illegális árukat vehetjük meg, ha vállaljuk a nem kis kockázatot. A legfontosabb azonban az, hogy a piacon árukat vehetünk és adhatunk el, amely a legbiztonságosabb pénzkereset, ha nem is a leggyorsabb. Ezenkívül a rendőrségre jelentkezve bírságainkat fizethetjük ki, valamint a birodalomban terjesztett újságokat olvashatjuk el, melyekben fontos adatokat találhatunk, melyek küldetéseink megoldásában segíthetnek.

■ Ilyen közelről esélyed sincs, pubi!

FELSZERELÉSEK

Szerkóinkat az űrbázisokon fejleszthetjük és szerezhetjük be. Az egyes felszerelések ára planétánként változhat, de nem jelentős mértékben. Ha sürgősen pénzre van szükségünk, egyes tárgyainkat el is adhatjuk. Most pedig következzék az egyes tárgyak leírása:

- ***atmoszféra-pajzs:*** akkor kell, ha olyan bázisra akarunk leszállni, amely egy bolygó felszínén van. Enélkül hajónk el fog égni.
- ***autopilóta:*** a leghasznosabb felszerelési tárgy, nagyon megkönnyíti az utazást és a dokkolást, bár néha megbolondul. Alkalmazásához egy célt is meg kell adni.
- ***autotankoló:*** a bolygóközi utazásokat könnyíti meg azzal, hogy a raktérben található üzemanyaggal folyton utántölti a tankokat, így nekünk nem kell ezzel foglalkoznunk.
- ***raktéri "life support":*** a levegőt, vizet igénylő (tehát élő) árukat akkor szállíthatjuk csak, ha van ilyenünk.
- ***energiatöltő:*** pajzsaink energiáját tölti folyamatosan.
- ***menekülőkapszula:*** már volt róla szó.
- ***extra utaskabin:*** csak akkor taxizhatunk, ha van ilyenünk. Mindegyikbe egy ember fér.
- ***auto-szervíz:*** gépünk testét tartja folyamatosan karban, megtakarítva ezzel a jelentős szervízköltségeket.
- ***"hyperspace cloud analyser":*** ha egy megtámadott hajó hiperugrást hajt végre, ezzel a műszerrel megállapíthatjuk, hova ment és mikor érkezik meg. Egy gyors hajóval elévágva még utolérhetjük.
- ***navigációs komputer:*** autopilótánknak könnyebben adhatjuk meg a célpontokat.
- ***scanner:*** a hajónk közvetlen környezetét mutatja, mint egy radar.
. ***pajzsgenerátor:*** egyértelmű.
- ***radar mapper:*** a becélzott hajó adatait írja ki. A vérdíjakat is csak akkor kapjuk meg, ha van ilyenünk.
- ***hyperdrive-ok:*** az egyre magasabb verziószám egyre nagyobb megtehető távolságokat jelöl. Egy-egy hiperugrással így egyre messzebb juthatunk. A katonai verziókhoz katonai üzemanyag kell, mely drágább, de cserébe még nagyobb teljesítményt nyújt.
- ***MB4 bánya:*** távolabbi bolygókra lehelyezve kiaknázza annak ásványait.
- ***plazmagyorsító:*** elég, ha azt mondom, ez a fegyver minimum negyedmillióba kerül és legalább ötszáz tonna.

Mint a leírásból is kiderül, a First Encounters nem más, mint az Elite '95-re alakított változata. Új ötlet szinte egyáltalán nincs benne, de az alapötlet úgyis olyan jó volt, hogy fantasztikus grafikákkal megspékelve biztos nyerő mind a mai napig.

Ancy

576 Kópé ÉRTÉKELŐ

FIRST ENCOUTERS — KIADJA: GAMETEK

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 88%

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: 500 1200 CD32
PC: RAM: 4MB HD: 15MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAK:

Magánszemélyeknek: az első 5 sorig 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft minden további sor 120,– Ft + 25% ÁFA = 150,– Ft

Közületeknek: az első 5 sorig 600,– Ft + 25% ÁFA = 750,– Ft minden további sor 300,– Ft + 25% ÁFA = 375,– Ft

GÉPTÍPUS: ☐ PC ☐ C64 ☐ AMIGA ☐ EGYÉB

ROVAT: ☐ CSERE ☐ KERES ☐ KÍNÁL

OPCIÓK: ☐ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ☐ INVERZ (+50% FELÁR) ☐ KERET (+50% FELÁR)

A P R Ó

AMIGA KERES

• Keresem eredeti Ishar III-at Amiga 1200-ra. Cím: 1183 Bp., Körmöcbánya u. 27. Tel.: 290-31-60 Pömye Krisztián

• 600-hoz keresek belső drive-t, original X-Copy és Workbench 1.3, valamint Elite II-Frontier programokat. Nagy Tibor 8960 Lenti-Zajda, Nőtlen-Szálló A-ép. 1/4.

• Keresek: Amiga 1200-ast + joy + lemezek stb. Ajánlatokat a következő címre várom: 3377 Szihalom, Hunyadi út 10. Zsámba Albert Tel.: 36 342-815 (8-14 óráig)

• Amiga 520-as modulátort keresek. Cím: Nagyatád, Mező utca 135. Mlinarics Ferenc

AMIGA KÍNÁL

• Eladó 4 hónapos CD32, újságok, 2db control pad, 11 db CD lemez. Ár: 48.000 Ft. Telefon: 222-71-69 du. 16-21 h-ig.

• Eladó A500 Plus, 170 lemez programokkal + tartóval, 2 joy + egér, és hangdigi + külső drive. Ár: 40.000 Ft. Tel.: 06-77-381-074 Szabó Ádám

• Sürgősen eladó Amiga500 (1 M) 1802 színes monitor, 70 lemez, szakkönyvek, 2 db joystick, egér. Érdeklődni: 276-9274 (8-13 óráig vagy 17-21-ig)

• CD32 + 8 játék sürgősen eladó! Ár: 40.000 Ft. Érdeklődni: Dudás Tamás 1031 Budapest, Huszti u. 37. III/28. (egész nap)

• A500 + 2 MB bővítő + TV modulátor + joy + egér + 55 lemeznyi játék + könyv + leírás eladó. Ára: 38.000 Ft. Tel.: 06-66/388-594

• Garanciális CD32 + 4 játék, joypad, újságok sürgősen eladó. Irányár: 42.000 Ft. C64 + 1541 drive + lemezek eladó. Irányár: 9.500 Ft. Cím: Tima Márk 2461 Tárnok, Béla u. 17.

• Amiga500 (1 MB) + TV-modulátor + külső drive + 2 db joystick + 150 db lemez + Boot Selector + 2 db mouse. Ár: 30.000 Ft. Érd.: Horn Ferenc 1043 Bp., Kassai u. 9. 4/23. (16 ó. után)

• Amiga 500 Plus (Kick 2.0, 1 MB) + 2 db joy + mause + sok program + 1 db lemeztartó + színes RGB monitor + szakkönyvek. Ár: 56.000 Ft. Tel.: 46/352-212 (16 óra után)

• A-500-600-1200-es gépre eladó a Beneath a Steel Sky c. program gyári csomagolásban 2.500 Ft-ért. Cím: Szeri Krisztián 2132 Göd-Felső, Teleki út 22.

• Eladó A500 1.3 1 MB + 130 lemeznyi program + lemeztartó + TV-modulátor + joy + extrák. Irányár: 45.000 Ft. Érd.: ebédidőben /72/459-081 Katyi Tamás

• Amiga1200-as + egér + joy + 70 lemez olcsón eladó. Tel.: (46)396-410

AMIGA CSERE

• SEGA MD II-t 4 db játékkal (Sonic 2, Shinobi 3, Street of Rage 2, Maximum Carnage) Amiga 1200-ra cserélném. Tel.: 06/-45/420-304

C64 KERES

• Keresek C64-re lemezes hadihajós programot '90-nél nem idősebbet, gyári előnyben. Tl: 34/337-711 (19 óra után)

• Aladdin MD játékomat eladnám vagy ráfizetéssel 1541-II-es Floppy-ra cserélném. Érd.: 72/327-496. Cím: 7630 Pécs, Eper u. 4.

• Eladó C64/2 + 1541/2 floppy + kazetták, lemezek, cartridge, kézikönyv, 4 joy (magnó használhatatlan), össz. kb. 1000 program. Tel.: 283-1564

• Keresem az F-19 Stealth Fighter program magyar nyelvű leírását. Tel.: (42)453-574 (18-20 óráig)

• C64-re ezeket a játékokat keresem: Laser Squad, Hugo, Security Alert, Elefant Antics, Crack Down, Lupo Albert, Draconus. Feith Gergely 1089 Bp., Orczy út 17-19.

C64 KÍNÁL

• Anyagi okok miatt sürgősen, méltányos áron eladó egy használatlan C64 + használatlan floppy + zöld monitor (szemvédős képcsővel) + 2 joy + cartridge + 30 lemez, játékokkal. Tel.: 201-69-33 (Budapest)

• Eladó Commodore SFD1001 floppy (1 MB-os, C-64-hez) + párhuzamos interface, 8.000 Ft-ért. Cím: Domokos Tibor 4200 Hajdúszoboszló, Major u. 6. 2/9.

• Eladó: C64 + magnó + floppy + 2 db joy + Philips monochrome monitor + 200 lemez + könyvek. Ár: 25.000 Ft. Cím: Hermann László 1116 Bp., Sáfrány u. 46. 8/79.

• C64-II + 1541-II + 240 db lemez + 2 joy + 2 cartridge + szakkönyvek eladóak. Ár: 20-25.000 Ft. Érd.: levélben: Kiss Csaba 5200 Törökszentmiklós, Délibáb u. 44.

• Eladó C64-II + 1541/II floppy, 1 db joystick, 3 db cartridge, szakkönyvek, újságok + 60 lemez játékokkal + lemeztartó. Ára: 25.000 Ft. Telefon: 149-78-39 (16 óra után)

C64 CSERE

• Keresem C64 kazettára a Turbo 64 nevű töltőprogramot. Cserébe kb. 100 db játékot tudok adni. Cím: Erdélyi Róbert 6400 Kiskunhalas, Mártírok útja 31/b.

PC KÍNÁL

• 486DX2-66, 420 MB Winch, 4 MB RAM, VESA IDE, Cirrus 32 bit XGA, színes SVGA-LR mon., mindkét drive + egyéb. 6 hónap garanciával eladó. Tel.: (29)33-08-38 (Attila)

• 286-os IBM + 42 MB Winchi, 512 KB RAM (bővíthető) CGA color monitor + vez.kártya, 1.2 MB floppy eladó!! Ára: 45.000 Ft. Tel.: 2020-304. Cím: Kovács Ferenc, Bp., Goldmark K. 16.

• Dupla sebességű Sony CD-ROM drive 17.000 Ft-ért eladó. Tel: 1154-573

• Eladó! 486DLC-33, 4M RAM, 43M HDD, 1.2 FDD, mono SVGA + 256 K, Sound Galaxy + hangfal, 70 lemez, mause. Ár: 65.000 Ft. Cím: Suba Balázs 1041 Bp., Szigeti J. u. 25. 5/32.

• Speciális számítógépes távoktatás 11 éves korig! Bővebb információt kérjen levélben: Dextrum Bt. 2315 Szigethalom, Váci M. u. 20/A.

• 486SLC/40, 4 MB RAM, 105 MB HDD, Philips color monitor, 5,25" FDD, egér, szoftverek eladók. Irányár: 120.000.- Alkudni lehet! Érd.: Faragó Attila 2721 Pilis, Erzsébet út 23.

• 286-hoz 80 MB-os Winchester + vezérlőkártya eladó, ill. 386DX40-es és 486DLC (Coprocival) alaplap + Proci. Érdeklődni: 06-27-342-362 (16-22 h között) Parázsó Nándor

EGYÉB KÍNÁL

• Kifogástalan állapotú SNES 15.000 Ft-ért eladó. Hozzá konverter 2.000 Ft, F-Zero 3.000 Ft, Starwing 5.000 Ft, Aladdin 5.000 Ft, Empire Strikes Back 5.000 Ft, Mega Max-X 5.000 Ft. Tel: 1154-573

• Eladó egy SNES + 1 Mario All Stars + 1 Aladdin + 1 Universal adapter. Ár: 25.000 Ft. Ezenkívül 1 SEGA Master System II. Sonic + 2 db controll pad. Ár: 6.000 Ft. Érd.: 2030 Érd X., Lőcsei út 1. Vasas Zoltán

• Eladó 2 db SEGA Megadrive játék (Global Gladiators 6.000 Ft, Lemmings 4.000 Ft) külön-külön is. Cím: Sashalmi Miklós 8849 Szenta, Vasútállomás 2.

• SNES kazettákat eladok, cserélek (pl: SF2 Turbo, Best of the Best, Mortal Kombat 2, Jungle Book, Fatal Fury 2, Bomberman). Telefon: 283-15-64

• Eladó Creation TV-játék + 10 kazetta. Ár: 30.000 Ft. Cím: Blaskó János 2030 Érd, Elöljáró út 3.

• SEGA Game Gear + 4 játék 22.000 Ft-ért eladó. Telefon: 1154-573

• Sürgősen eladó SEGA MD II. + 2 joypad + fél év garancia. Ára: 13.000 Ft. Tel.: 06-34-325-034

• Eladó 576 KByte és COV eddig megjelent összes számai és más számítástechnikai szaklapok féláron. Érdeklődni: Hajdu László 1041 Budapest, Szigeti J. u. 17. 5/32.

• Eladó 1 db új Gameboy nagyító 5.900 Ft-ért. Magyari Zsolt 2100 Gödöllő, Kossuth L. u. 20. Tel.: 06-28-310-096

• Game Boy (4.500 Ft) + 5 játék (2.000/db) eladó. Wario Land 2.600 Ft. Érd.: Kovács Tamás 8500 Pápa, Vajda P. ltp. 22.

• Eladó SEGA Master System II. + 2 db joypad + 6 játékkal. Tel.: 22/322-884 Cím: Bátky Zs. u. 5. 7/27 Szfvár

• Eladó sima Nintendo kazetták. Ár: megegyezés szerint. Tel.: 06-20-416-673.

• Eladó egy SEGA Master System, 5 db játékkal és 2 joyal. Érdeklődni a 290-36-78-as telefonszámon lehet 6 órától.

• Alábbi SNES játékaimat eladnám vagy elcserélném: Flashback, Pilotwings, Jurassic Park, Mega Man-X, Lost Vikings. Érdeklődni lehet: Temesvári Szabolcs Tel.: 2-561-357 (16 óra után)

• Eladó SNES-re: Super M. World, Super M. All Stars, Pilotwings, Super M. Cart. Cím: Sviatkó Gábor 3713 Arnót, Jókai u. 2. Tel: 06/46-327-525.

• SNES alapgép S. Mario World-el + 2 irányítóval 17.000 Ft-ért. Érd.: Szilberhorn Ákos 6200 Kiskőrös, Szabadkai 53. Tel.: 78/312-914.

• SEGA MCD eladó 3 db játékkal kitűnő állapotban 35.000 Ft-ért. Cím: Szeged, Dugonics u. 16. Tel.: 313-832

• Eladó SEGA MD kazetták: Jurassic Park, Blades of Vengeance. Érdeklődni lehet: Tel.: 1756-943.

• Eladó SEGA Master System II. (beépítve Sonic + 2 db joy + 2 db játék) 13.000 Ft-ért vagy Game Gear-re cserélhető. Cím: Repka Sándor Bp., Sip u. 11. Tel.: 142-06-16.

• Eladó SEGA MD + 2 joy + Talespin. Irányár: 15.000 Ft. Érd.: Mécsei Krisztián 2510 Dorog, Ady Endre u. 74.Tel.: (33)331-830 (18 óra után) Alkudni lehet!

• Eladó MD II. + 2 db joy + 5 db játék garanciával. Érd.: 72/482-456. Ár: 35.000 Ft.

• Kedvező áron eladó még garanciális Game Boy + Super Mario Land kazetta. Tel.: 285-02-56 (17 óra után) Galgóczi Antal 1205 Bp., Mártírok útja 89.

• Eladó MD-ra SF2, SCE-7000, Mortal K. 2- 8.000, Sonic 3-6.500 Ft, vagy cserélek Nigel Mansell-re, Ecco 2-re. Írj! C.: 5440 Kunszentmárton, Bajcsy-Zs. u. 2. Fehér

• Nintendo Game Boy alkatrésznek eladó. Ár: 2.500-3000 Ft. Cím: 4800 Vásárosnamény, Bocskai u. 27.

• Game Boy + 4 játék (Hook, Mario and Yoshi, Wario Land, Tetris) 11.000 Ft-ért eladó. Érd.: 284-58-75 du. 8-tól. Cím: Lázár Zoltán 1203 Bp., Bíró Mihály u. 14.7/42.

• Eladó SNES-re Pal Stunt Race FX, Aero the Arcobat, Jurassic Park, USA Super Empire Strikes Back és egy szuper SNES ágyu + 6 játék. Ára: 16.000 Ft. Tel.: 06/37/373-131

• Commodore 64 komplett 20 programmal és Game Boy + programok eladó vagy SNES-re, Megadrive cserélhető. Telefon: 256-21-31

• Eladó egy 4 hónapos SEGA MD + Sonic 2. - 19.500 Ft + játékok (NBA JAM, FIFA '94,'95, NHL '95, Mutant L Hockey, Mickey Mania, Mega Games I.) Tel.: 113-95-70. MD-hoz 3 joy jár.

• Eladó SEGA MD II. + 2 joypad + 1 játék 14.000 Ft-ért. Szintén eladó Atari Lynx 2. + 3 játék + 1 trafó 10.000-ért. Érdeklődni lehet: 06(20)423-345

• Eladó MCD II.- 29.000 Ft-ért. Játékok: Jaguar-6.500, Night Trap-6.000, CD adapter 5.500, Sonic3.- 6.000, Aladdin 5.500, Knuckles-7.000. Cím: Csőke János Tel.: 2-779-709 (17 h-tól)

• Eladó: SMD 2. + Sonic 2 + 2 db joy jó állapotban. Ár: 16.000 Ft + Eladó SMD joy 6 gombos 2.500 Ft. Érd.: Vozár István Békéscsaba, Wlassich stny. 25. Tel.: 06/66/450-269

• Sürgősen eladó egy 1 hónapos NES 8 játékkal (Mario 3. stb.) + 2 joy + Turbo joy-elosztó. Ár: megegyezés szerint. Cím: 2713 Csemö, Mészáros L. u. 3.

• Eladó egy Game Gear + adapter + játékok (Streets of Rage, Tom and Jerry, Shinobi, Columns). Ár: 20.000 Ft. Érdeklődni: Tánczos Péter Tel.: 82/463-.657.

• Eladó Super Nintendo játékkazetta Vortex 6.500 Ft-ért. Szőllás Zoltán 8500 Pápa, Kandó Kálmán u. 37.

EGYÉB CSERE

• SEGA G.G.-re Star Wars-ot cserélnék Mortal Kombat 2-re vagy NBA JAM-re. Cím: Hajós Ernő 8200 Veszprém, Nagy László u. 3/A.

• Szólógitárt + erősítőt SEGA MD II-re v. A500-ra cserélnék. U.i.: C64 egér 2.500 Ft, nyomtató (MPS 801) + papír 7.000 Ft. Turi Sándor 4400 Nyíregyháza, Kert út 14.

• Elcserélném Mortal Kombat II.-t SNES-en Super Street Fighter 2-re. Érdeklődni levélben: Szőnyi János 1078 Bp., Murányi u. 2.

• MS II.-n. RC. Grand Prix Action 1-4 játékos által játszható versenyautós játékot Sonic 2-re cserélek. Cím: Lőrincz Tamás 3214 Nagyréde, József Attila út 55.

• Elcserélném Double Dragon, Strider, Streets of Rage, Streets of Rage 2. SEGA MS játékaimat Robocop VS Terminator, Global Gladiators, Shinobi, Wolfchild-ra. Cím: Szabó Krisztián 4127 Nagykereki, Széchenyi u. 38.

• Eladom vagy elcserélem a Mortal K. 2. című Megadrive játékomat Sonic3-ra. Cím: Balogh Zoltán 7561 Nagybajom, Mester u. 2/d.

• Game Boy programokat cserélek. Keresek Mortal Kombat, Belmonts Revenge, Flipper programokat és mást. Tel.. 82/317-134

• MT 99DX videójáték + 2 joy + pisztoly 4500 játékkal eladom vagy elcserélem C64-re. Ár: 7.000 Ft. Reha Krisztián 4465 Rakamaz, Nyírfa u. 30. Tel.: 06/42/371-042

• Elcserélném Mortal 2-t. Streets of Rage 3-ra vagy Maximum Carnage-ra, esetleg Hard Corps-ra vagy Probotectorra. Tel.: 06/42/381-381 (16 óra után) Villás Róbert

• Elcserélnénk 3 SEGA MD-s játékunkat (Mercs, Kid Chameleon, Super Hydlidle) Game Boy + 1 játékra. Érd: Győrfi Domokos és Dániel, 135-20-39 (17 óra után)

• Elcserélném SNES játékaimat: Pink Goes to Hollywood, Super of Road, Flashback más SNES játékokra. Telefon: 136-84-98

A hónap dumája

...avagy "Hogyan lőttük egymást halomra?"

Mielőtt belekezdenék ebbe a cikkbe el kell mondanom, hogy ez nem egy fizetett hirdetés. Nem egy cég felkérésére készült, tisztán magán jellegű. Reklám értéke pedig csak annyi, hogy ha tetszett a történet, akkor "lehet tenni" az ügy érdekében.

Április 24-e volt, hétfő, dög meleg. A buli csak kettőre volt szervezve, de mi az Ádámmal már egykor tükön ültünk, még az új SATURN játékok sem tudtak igazán lekötni. Zolee még az utolsó percekben is Gazsival harcolt valami cikk miatt, az 576 SHOP-ban pedig Gábor és Laci (eladó-csemeték) várták a percek múlását. Peti, a mindenesünk az én véremet szívta, hogy szeretne eljönni velünk (már rég meg volt beszélve, hogy jöhet). Aztán Zolee bejelentette, hogy indulunk - méghozzá a WEST LASER GAME CLUB-ba, kipróbálni az új lézeres lövöldözős rendszert.

Aki olvasta az idevágó cikkeket, az tudja, hogy előzőleg csúnya vereséget szenvedett csapatunk egy hasonló játékban. Az okokat nem firtatom túlzottan: először is bénák voltunk, másodszor a játék is béna volt. Főleg én árasztottam enyhén bomlasztó hangulatot, de most megfogadtam, hogy oroszlán módjára fogok küzdeni. Nagyon érdekelt, hogy a gyakorlatban miben különbözik a WEST játéka a konkurenciától.

Meg is érkeztünk a tett színhelyére, én mindjárt megtámadtam a kezelőszemélyzetet, hogy ha lehet, kettő menetet játszanánk. Persze lehetett. Kezdetnek a "mindenki mindenki ellen" formációt választottuk, meghallgattuk az utasításokat és felöltöttük a páncélokat. Itt ért az első kellemes meglepetés, mert a cucc nagyon kényelmes, nem zörög, jól néz ki és könnyű. A játékosok hovatartozását nem a páncél szine, hanem kis villogó LED-ek jelzik, így mindenki tök futurisztikusan néz ki. Pont heten voltunk, mint a gonoszok. Beléptünk az arénába, megszólalt a dübörgő techno zene és már csak azt láttam, hogy mindenki szanaszét szalad a gomolygó füstben. Én személy szerint bebújtam egy sarokba és tűnődni kezdtem. A fegyvert két kézzel kell fogni, egyébként nem lő - ez tök jó. Kipróbáltam - tényleg nem lőtt, helyette egy hangot adott és a mellényemre szerelt kijelzőn elolvashattam, hogy markoljam inkább két kézzel a stukkert. Kinéztem a sarokból és azt láttam, hogy a sötétben valaki előttem botorkál - jól odadurrantottam neki, de nem talált. Így már azt is konstatálhattam, hogy jól lő a fegyver, ugyanis igencsak célozni kell. Na, elindultam toronyiránt és kábé 2 percig csak keringtem a labirintusban, azt sem tudtam, hol vagyok. Már éppen az jutott eszembe, hogy milyen állati nagy ez az aréna, amikor is valaki eltalált. Ekkor kialudtak a mellényem lámpái és a kis kijelzőm elkezdett visszaszámlálni - így egyértelmű volt, hogy mennyit kell még várnom, hogy újra lőni tudjak. Gondolkoztam honnan lőhettek le - aztán rájöttem, hogy az egyik plafonra telepített "akna" talált el, amely automatikusan leszedi az alatta túl sokáig időző embereket! Egyre jobban tetszett a buli, ehhez a játékhoz képest a konkurencia a béka feneke alatt van.

Úgy 6-7 perc múlva már derengett valami a terepről, guggolva, szökdécselve és visítva azon kaptam magam, hogy totálisan beleélem magam a háborúba. Amikor lelőttek, szinte fájt, amikor eltaláltam valakit, hatalmasakat kurjongattam. Megfigyeltem a többiek arcát: szerintem ők sem a pincében voltak már, hanem egy csatában, ahol a túlélés jelenti a győzelmet. A terep bombasztikusan volt berendezve, mindent lehetett mindenhonnan támadni, ezt is állatira eltalálták. Sok kiemelt védhetőségű pont van, mégsem horgonyzott le senki egy helyen - szóval rendesen rohangáltunk. A 15 perc leteltét jelző sziréna megszólalásakor 7 csuromvizesre izzadt, de állatira elégedett és boldog 576-os mászott ki a "fegyverszobába".

Ekkor 4 ismeretlen srác állt be a játékba, így már elegen voltunk a csapat formációhoz. Mi Pirosak odatömörültünk a bázisunk mellett levő várba, megvártuk, hogy a Zöldek is elhelyezkedjenek és már kezdődött is az őrület. Ádámmal előrenyomultunk a zöld bázishoz és megpróbáltuk kilőni - azt vettük észre ugyanis, hogy csak egy ember van a zöldek várában. Csakhogy a bázis a plafonon van és PONT alá kell állni ahhoz, hogy 90 fokos szögben fellőve el lehessen találni! Óriási ez a megoldás, hiszen így a védőknek is és a támadóknak is nehezebb dolguk van - a bázis ugyanis a vártól körülbelül két méterre van. Mivel be lehet menni a vár alá is, így nem lehet azt a birka megoldást megjátszani, hogy két védő leül szalonnázni a bázis elé és szépen lelövi a támadókat (többek között ezért nem tetszett a konkurencia). Szó ami szó szenvedem rendesen, adtunk, kaptunk és érdekes módon állati jól kijöttünk a 4 idegen fiúval is, pedig ketten közülük németek voltak. Én egyébként elég kötekedő természet vagyok, de mégis tiszta szívvel ismertem el, amikor valaki esetleg pontosabban célzott egy tűzpárbajban (már mondtam: olyan pontosan lő a fegyver, hogy nem elég az ellenfél irányába puffantani egyet, CÉLOZNI kell).

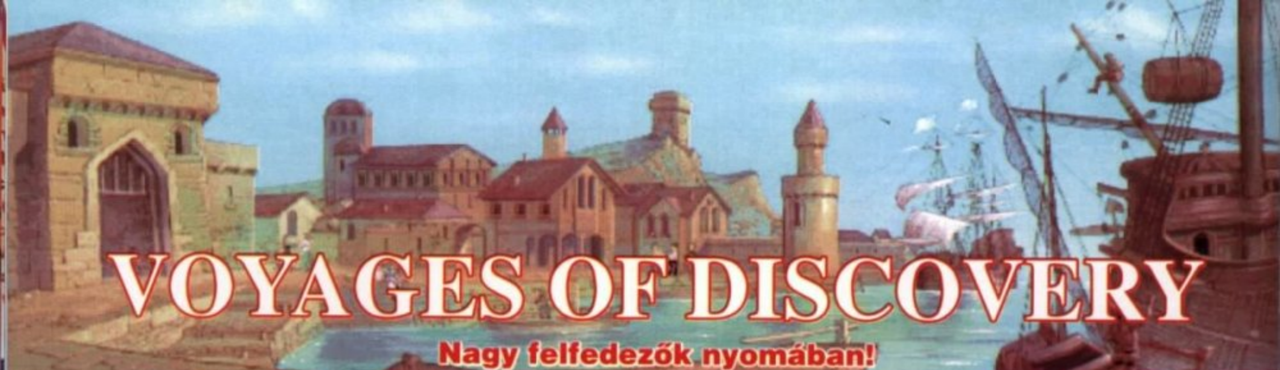
Maradandó élmény volt ez a lövöldözés a WEST-ben. Ezekkel a szabályokkal, ezzel a felszereléssel, ezzel a díszlettel és környezettel tényleg élvezetes a játék, talán több is annál. Ebben mind a heten egyetértettünk.

Martin

A hónap bukása

Tudom, hogy a rovat szerelmesei immáron harmadszorra lettek beültetve a hintába, hiszen ismét nem egy konkrét program kerül terítékre, hanem egy kicsit komolyabb téma, ami viszont MINDENKIT érint. Ez a terület pedig az ***újság ára.*** Nem, ne kezdjetek el elhamarkodottan szitkokat és átkokat szórni felénk, hadd magyarázzam meg a bizonyítványunk. Amit végül is nem is mi tartunk a kezünkben, hanem ***felülről*** rángatják...

Politikamentesen a tények: az ismert intézkedések következtében mindennek felment az ára, így nemcsak az import autóknak, a Nickelsdorfból feketeimportált Kindertojásnak, hanem a Blend-a-med fogkrémnek, a bagett-kenyérnek és a Parmalat tejnek is... Nomeg a papír ára is a csillagokkal bratyizik. Félreértések elkerülése végett nem csak az papír, amire a szerelmes leveleiteket körmölitek, amibe az orrotok fújjátok vagy az alfeleteket törlitek (mindezek kielégítésére egy normális anyagcseretermelésű és szerelmi életű ember ***maximum 50 kiló*** papírt használ fel), hanem az is papiros, méghozzá havonta ***négy és fél tonna***, amiből az újság készül. Remélem érzékelitek a mennyiségbeli különbséget. Sajnos olyan mértékű emelést hajtottak végre a papírgyárak, hogy a hajunk is égnek állt, amikor a múlthavi nyomdai számla megérkezett. De ennek ellenére nem emeltünk árat sem az előző számban, sem a mostani, ünnepi, 16 oldalas melléklettel ellátott újság esetében. Viszont elérkezett az a pillanat, amikor mi sem bírjuk tovább. Ezért úgy gondoltuk, úgy fair a dolog, ha előre bejelentjük, hogy árkorrekcióra kell számítanotok a következő számtól kezdődően. A mértékéről még nem született döntés, de az biztos, hogy - sajna - pozitív előjelű lesz...



VOYAGES OF DISCOVERY

Nagy felfedezők nyomában!

Soha nem gondolkodtál el azon, mit érezhetett Magellán, Kolumbusz vagy Vasco de Gama, amikor néhány hajóval nekivágott az ismeretlennek, hogy új földrészeket fedezzen fel? És az milyen lett volna, ha a nagy felfedezők pontosan egyszerre, egymással akár csatákban is vetélkedve indultak volna útnak? Nos ezekre a kérdésekre adja meg a választ a VoD, mely egy nagyon egyszerűen kezelhető és mégis izgalmas, élvezetes játék.



Egy pápai áldás soha nem jön rosszul.

Az új területek felfedezéséért folytatott hajszában legalább ketten ütköznek meg. A játékosokat a leghíresebb világjárók közül kell kiválasztani, így akár Cook kapitány, Kolumbusz vagy



Azt hiszem, elég jól kiaknáztam a hegyeket.

Vasco de Gama szerepében is elindulhatunk, természetesen saját országunk hírnevéért küzdve. Célunk nem lesz más, mint új területek felfedezése, indiánok megkeresztelése, új kolóniák létrehozása, és egy prosperáló kereskedelmi lánc kialakítása után az ellenfelek teljes leigázása. Egyszerűnek hangzik, de nem az.

A kezelést legjobban egy példajátékon keresztül tudnám bemutatni: minden játékos az anyaországából indul, flottájában egy kisebb hajóval, az elinduláshoz éppen elég pénzzel és egy teljesen felderítetlen, fehér (jelen esetben fekete) foltokkal teli térképpel. Új területeket csak úgy tudunk feltárni, hogy egy hajónkkal vagy szárazföldi csapatunkkal egyszerűen odamegyünk. Így máris kiderül, hogy bizony jó időbe fog telni, mire a több száz egységnyi területet mind felderítjük és uralmunk alá hajtjuk.

Mint az a képernyő felépítéséből látszik, utasításainkat a felül található menüpontok segítségével adhatjuk ki. Lépjünk is be azonnal az elsőbe, és válasszuk a Homeport pontot. Ennek segítségével az anyaország kikötőjébe léphetünk be. Ha több hajónk is áll a kikötőben, ki kell válaszanunk, melyikkel kívánunk belépni a városba. Itt több fontos helyszínt találhatunk, úgymint a bankot, a történészt, a kereskedőt, a kocsmát, az irodánkat és a kikötőt. Lássuk ezeket sorban:

- **Bank:** itt egyrészt kölcsönt vehetünk fel, másrészt a meglevő pénzünket oszthatjuk el. Az irodánkban hagyott pénzünkből vehetünk katonákat, fegyvereket, és általában mindent, míg a hajón levő pénzből gyarmatainkon építkezhetünk. Kölcsönt semmiképp ne vegyünk fel, mert nagyon hamar vissza kell fizetnünk kamatostól, különben elárverezik egy hajónkat, mely ilyenkor általában még az egyetlen ingóságunk. A kapott pénz pedig soha nem elég egy másik járgányra, úgyhogy kezdhetjük az egész játékot elölről.
- **Történész:** itt elég lényegtelen statisztikákat nézhetünk meg, valamint pénzt adhatunk hajók és fegyverek fejlesztésére. Ha megtehetjük, tegyük meg.
- **Iroda:** itt naplónkat és eredményeinket nézhetjük meg.
- **Kereskedő:** Megtermelt vagy zsákmányolt áruinkat itt adhatjuk el, illetve itt vehetünk ellátmányt a legénységnek (arra a hajóra, amelyik a kikötőben áll). A kereskedőre kattintva váltogathatunk vétel és eladás között. Egy körben negyven matróz elfogyaszt egy-egy adag kaját és vizet, valamint egy-két körönként kijavítják a hajó nagyobb sérüléseit, kopásait a fedélzeten levő vászon és gerenda segítségével.
- **Kikötő:** itt hajóink karbantartását végezhetjük el, ágyúkkal szerelhetjük fel őket, eladhatunk és vehetünk használt bárkákat és megrendelhetünk vadonat újakat is, ami nem egy olcsó mulatság, de haladni kell a korral. Mielőtt eladunk egy hajót, nem árt generáljavítást végezni rajta, mert sokkal többet kaphatunk érte.
- **Kocsma:** itt vehetünk fel legénységet, zsoldosokat (ők a kikötőbe kerülnek, ezért a Mercenaries to Ship ponttal kell őket a hajóra irányítani), kikérdezhetjük informátorunkat, illetve néha elfogadhatjuk egy kalóz felajánlott segítségét, melynek eredményeként hajói rendelkezésünkre állnak.



Egy bekerítő hadművelettel lerohanom a gaz hollandokat.

A térképen ugyancsak az ikonokkal adhatunk utasításokat, mozoghatunk, satöbbi. Egységeinket a Move beadása után a bal kattal irányíthatjuk, hajóink a jobb kattra csorognak be a kikötőbe. Menet közben elolvashatjuk a hajók állapotát, még felhasználható mozgáspontjainak számát, szabad rakterének és élelmiszer fejadagjainak adatait. Ha a kaja vagy a víz elfogy, még tudunk mozogni, de embereink éheznek és hamar fellázadnak. Egységeink között dupla kattal váltogathatunk.



Úgy látom, most nem akarok építkezni.

Kolóniáinkat a bennük található pénzből fejleszthetjük, ültetvényeket, raktárakat, bányákat, templomot, valamint bizonyos nagyság elérése után kikötőt és erődöt húzhatunk fel rájuk. Az ültetvények és a bányák nagy lakosság mellett termelnek a leghatékonyabban, ezért a legjobb az, ha a kocsmákban felveszünk jó sok embert, majd a kolóniákon kipakoljuk őket. Ugyancsak küldjük ki őket a partra akkor, ha elfogyott a kaja, mert ilyenkor vadászattal ellátják magukat. Egy másik hajónkkal hozzunk nekik élelmiszert, és már mehetünk is tovább. Az ellenséges városok és hajók elfoglalásáért csak akkor kapunk elismerést, ha már vettünk egy Letter of Authorisationt a királyi küldöttől. Ugyancsak nem árt az elfoglalt indián falvakba templomot építeni, mert ilyenkor kitagadás helyett (mely a mészárlásért járna) pápai áldást kapunk, és embereink 10 százalékkal jobban harcolnak.

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ

VOYAGES OF DISCOVERY KIADJA: BLACK LEGEND

grafika	■■■■■■■□□□
hang/zene	■■■□□□□□□□
kezelhetőség	■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■■□□□□
	PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **70%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 4MB HD: 20MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 0 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Nyereményszelvény

Digital Integration

A nagynevű cég felvásárolta régi híres játékok kiadásának jogát és most dobta piacra ezek CD-s változatát. Kínálatukból néhány nagy dobás.

1: Milyen zászlók alatt harcolhatunk a FIELDS OF GLORY-ban?
- ☐ *amerikai - francia*
- ☐ *angol - portugál*
- ☐ *angol - francia*

2: Nevezz meg egy golfozót, akiről játékot neveztek el (David Leadbetteren kívül)!

____

3: A felsorolt helyszínek közül egy nincs a Falcon 3.0 küldetései között. Melyik?
- ☐ *Kuwait*
- ☐ *Panama*
- ☐ *Vietnam*
- ☐ *Izrael*

A helyes választ beküldők között a FIELDS OF GLORY, a DAVID LEADBETTER'S GOLF és a FALCON 3.0 CD-s változatát sorsoljuk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. A Digital Integration és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Nyereményszelvény

ACTIVISION

1: Hány ZORK epizód előzte meg a RETURN TO ZORK-ot?
- ☐ *3*
- ☐ *5*
- ☐ *2*

2: Az Activision számos olyan játékot adott ki, amelyek híres mozifilmek alapján készültek. Nevezz meg legalább kettőt.

____

3: Hogy hívják a PITFALL hősét?
- ☐ *Harry Pitfall Jr.*
- ☐ *Joe Pitfall Jr.*
- ☐ *Alexander Pitfall Jr.*

A helyes választ beküldők között PITFALL karórákat, RETURN TO ZORK CD-t és POWERHITS MOVIES lemezes PC játékokat sorsolunk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. Az Activision és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük beküldeni (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Nyereményszelvény

Codemasters

1. Hány táblán játszhatunk a PSYCHO PINBALL-ban?
- ☐ *2*
- ☐ *3*
- ☐ *4*

2. Egy egyedülálló multi ball (több golyós) opció is van a játékban. Hány golyóval játszhatunk ekkor egyszerre?
- ☐ *2*
- ☐ *3*
- ☐ *5*

3. Mi a neve a CODEMASTERS leghíresebb autóversenyének, amelynek a második része idén júniusban várható?
- ☐ *Rock and Roll Racing*
- ☐ *Micro Machines*
- ☐ *Battle Cars*

A helyes választ beküldők között CODEMASTERS válltáskát (irtó jól néz ki) és pólókat (ezek is frankók) sorsolunk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. A Codemasters és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Nyereményszelvény

ocean

Valamennyi kérdésünk az INFERNO-ra vonatkozik.

1: Ki a játék "szülőatyja"?
- ☐ *Chris Roberts*
- ☐ *Shaun Hollywood*
- ☐ *Sid Meyer*

2: Hány küldetést tartalmaz a játék megközelítőleg?
- ☐ *700*
- ☐ *32*
- ☐ *114*

3: Hogyan hívják ellenfeleinket a programban?
- ☐ *Kilrathi*
- ☐ *Bydo Empire*
- ☐ *Rexxon*

A helyes választ beküldők között 5 példányt sorsulunk ki az INFERNO LIMITED EDITION lemezes változatából, amely fémdobozos, egy T-Shirt jár hozzá és a dobozban extra Inferno képeslapok is megbújnak.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. Az Ocean és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Nyereményszelvény

empire INTERACTIVE

Kérdésünk: Az EMPIRE által kiadott DAWN PATROL-nak kik a fejlesztői illetve nevezz meg még egy programot, amely e fejlesztőgárda nevéhez fűződik.

____

A helyes megfejtést beküldők között a DAWN PATROL PC-lemezes verzióját sorsoljuk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. Az Empire és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Nyereményszelvény

576 KByte

1. A KASTÉLY, TETRIS & KIKUGI, NO LIMIT, SWORD OF HONOUR. Melyik cím hiányzik a felsorolásból?

____

A helyes megfejtést beküldők között az 576 KByte által kiadott C64-es programok teljes gyűjteményét sorsoljuk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. Az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Nyereményszelvény

U.S. GOLD

1: Milyen autóval NEM versenyezhetünk a POWERDRIVE-ban?
- ☐ *Mini Morris*
- ☐ *Toyota Celica*
- ☐ *Porsche 911*

2: Hány pálya van a RISE OF THE TRIAD-ban 1 játékos üzemmódban?
- ☐ *25*
- ☐ *30*
- ☐ *35*

3: Kik a főszereplői a HAMMER OF THE GODS-nak?
- ☐ *görögök*
- ☐ *gótok*
- ☐ *vikingek*

A helyes megfejtést beküldők között a POWERDRIVE, a WORLD CUP GOLF, a RISE OF THE TRIAD, a HAMMER OF THE GODS és a LINKS 386 egy-egy példányát sorsoljuk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. A US Gold és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Nyereményszelvény

Nyereményszelvény

Virgin INTERACTIVE entertainment

1: Ki volt a birodalmiak legfőbb ellensége a TIE FIGHTER-ben?
- ☐ *Zaarin admirális*
- ☐ *Darth Vader nagyúr*
- ☐ *Tolwyn admirális*

2: A NASCAR fejlesztőgárdája, a Papyrus Design még egy híres autóverseny készítésében vett részt. Melyikben?
- ☐ *GRAND PRIX UNLIMITED*
- ☐ *INDIANAPOLIS 500*
- ☐ *INDYCAR RACING*

3: Milyen mesterséget űz a főhős a Kyrandia 3-ban?
- ☐ *bohóc*
- ☐ *varázsló*
- ☐ *vándor*

A helyes megfejtést beküldők között a TIE FIGHTER - DEFENDER OF THE EMPIRE, a NASCAR és a KYRANDIA 3 egy-egy lemezes verzióját és 5 darab manga-stílusú hosszúujjú pulcsit sorsolunk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. A Virgin Interactive és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Nyereményszelvény

TEAM 17

1: A sorozat hányadik epizódja a TOWER ASSAULT PC-n (vigyázz, beugratós kérdés!)?
- ☐ *1*
- ☐ *2*
- ☐ *3*

2: Milyen sportágat dolgoz fel a KINGPIN (ez is beugratós)?
- ☐ *kugli*
- ☐ *teke*
- ☐ *bowling*

3: Minek a rövidítése az ATR?
- ☐ *All Terran Racing*
- ☐ *All Tournament Racing*
- ☐ *All Terran Rally*

A helyes megfejtést beküldők között a TOWER ASSAULT PC-s és PC CD-s változatát, a KINGPIN Amiga és CD32-s illetve az ATR Amiga és CD32-s verzióját sorsoljuk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. A Team 17 és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Nyereményszelvény

CORE DESIGN LIMITED

Valamennyi kérdésünk a nemrégiben megjelent BC RACERS-re vonatkozik.

1. Melyik előző Core Design produkcióból ismerős a játék két szereplője?
- ☐ *CHUCK ROCK*
- ☐ *BUBBA AND STIX*
- ☐ *WONDERDOG*

2. A sztori szerint mi a jutalma az őskori verseny győztesének?
- ☐ *POWERDRIVE REX*
- ☐ *HARLEY TYRANNO-DAVIDSON*
- ☐ *ULTIMATE BOULDERDASH BIKE*

3: Mi a címben szereplő "BC" jelentése magyarul?
- ☐ *Krisztus előtt.*
- ☐ *Krisztus után.*
- ☐ *A krisztusát!*

A helyes választ beküldők között 5 darab eredeti BC RACERS-t sorsolunk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. A Core Design és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Nyereményszelvény

21

1: Sorolj fel legalább 3 Pinball epizódot a cég repertoárjából.

____

2: Nevezz meg a 21st Century Entertaimnent játékai közül egyet, amelyik nem flipper.

____

A helyes megfejtést beküldők között egy tucat hosszúujjú pólót és a PINBALL ILLUSIONS CD32-es változatát sorsoljuk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. Az 21st Century Entertainment és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Nyereményszelvény

Interplay

Kérdésünk: Melyik az a közelmúltban megjelent INTERPLAY játék, amelyet gyakorta neveznek ŰR-DOOM-nak is, mivel egy űrhajót kell irányítanunk a Doomból megismert grafikai megoldások közepette.

____

A helyes megfejtést beküldők között INTERPLAY meglepetéseket sorsolunk ki.

Nevezéseket 1995. május 31-ig fogadunk el, a nyertesek legkésőbb 1995. június 15-ig postai úton értesítést kapnak nyereményükről. Személyenként csak egy kupont tudunk elfogadni. A sorsolás végeredményével kapcsolatban reklamációt nem tudunk elfogadni. Az Interplay és az 576 KByte és hozzátartozóik a játékban nem vehetnek részt. A kuponokat az újság címére kérjük (576 KByte, 1389 Budapest, Postafiók 132.).

Nyereményszelvény

Nyereményszelvény

Nyereményszelvény

It's faaaaantastic!!!

NBA LIVE 95

Hihetetlen, egyszerűen hihetetlen. Más szó nem nagyon jut eszembe, amikor a legújabb, NBA Live'95 című kosárlabdaprogramról kell beszélnem. Ilyen igényesen kivitelezett, ennyi adatot, fotót, digitalizált akciójelenetet tartalmazó játékot még aligha láttam. Elhihetitek, nem vagyok laikus, magam is űzöm egy kicsit a sportot (és milyen színvonalon - hát elég alacsonyon), de ez a játék még nekem is tudott újat mutatni.

i love this game!

AZ IGAZI "SLAM DUNK"!

A készítők szerencsére a kosárlabdát nem olyan sarkított szemszögből mutatják be, mint mondjuk az NBA JAM vagy a Barkley's Shut Up and Jam, hanem az igazi NBA-t hozzák a képernyőre. A játékos eleinte nem is úgy érzi magát, mint az egyik csapat tagja, sokkal inkább mint egy profi kommentátor, aki sokéves munkája során annyi anyagot halmozott fel a játékosokról, hogy mindenkiről tud minden egyes apró, jelentéktelennek tűnő adatot. Ezt azért merem állítani, mert a játék elején valóban minden játékosról lekérhetünk jópár oldalnyi adatot, egész pályafutásának statisztikáival, összehasonlításokkal, és persze az elmaradhatatlan fotókkal. Igaz tehát a játék dobozán olvasható reklámszöveg: aki megveszi a programot, nem csak a játék örömét kapja meg, hanem egy teljes sorozat, gyűjtőknek szánt "játékoskártyát" is, amelyből olyan információkat meríthet, hogy társainak elakad a szava.

AZ IGAZI "ÖSSZJÁTÉK"

Maga a játék az Electronic Arts korábban megjelent, hasonló jellegű kiadványain alapszik, melyeket természetesen a legapróbb részletekig továbbfejlesztettek az élethű megjelenítés érdekében. Az egyetlen érintetlenül hagyott dolog az irányítás, mely még mindig példamutatóan egyszerű és mégis tökéletes. Talán csak annyival bővült, hogy a néha azért mégiscsak összekeverhető billentyűzet és a nem mindenkinek rendelkezésre álló joystick mellett immár az egér segítségével is győzelemre vihetjük csapatunkat. Ezzel eddig nem nagyon találkozhattunk, de én mondom, néha jobb, mint a joy. Így összesen akár négyen is megütközhetnek, ketten-ketten egy csapatban.



Stockton büntetőhöz készülődik.

AZ IGAZI "PŐCIZSÁK"

Az akciórészekre sem lehet panasz. Természetesen minden játékos az "eredeti" kicsinyített mása, testmagasságuk, hajszínük (netán kopaszságuk), szemüvegük, hajpántjuk alapján mindegyiküket könnyű felismerni. Játékstílusuk sem ugyanolyan, mindenki képességeinek megfelelően fejezi be az akciókat - van tehát, aki a palánk alól is ziccert dob, és akad olyan is, aki már a büntetőről "húz". Ha már a zsákolásoknál tartunk (mert természetesen ezek a játék leglátványosabb mozzanatai), minden eddiginél több variációval találkozhatunk, az egy- és kétkezes megoldásokat előre, háttal, Jordan-terpeszben mutatják be a fiúk, sőt újításként megjelentek a pöcizsákok is.


Don't fake the funk on a nasty dunk! - ugye ismerős az idézet?!


Néhány gyors indítás eldöntheti a meccs kimenetelét.

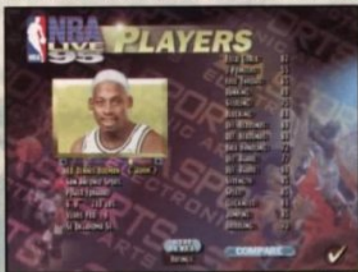


L. Johnson nem aprózza el: háttal kétkezes pöcizsák.

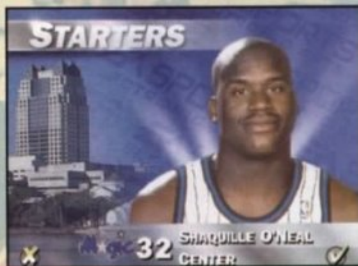
Nekem elhihetitek: mint az eredeti. A csapatok természetesen ugyanolyan összeállításúak, mint a valóságban (sajnos néhány nagy sztárnak - Jordan, Barkley, David Robinson - ki kellett maradnia a szerződésében rögzítettek miatt), és lehetőségünk van arra is, hogy bárkit bárhova áthelyezzünk, kicseréljünk, sőt, néhány előre összeállított csodacsapat is vár ránk, melyek vagy védekezésükben, vagy hatalmas zsákolásaikban utolérhetetlenek. Ugyancsak lehetőségünk van arra is, hogy az eredeti All-Star válogatottakat irányítsuk.

ÉS AZ IGAZI "STEAL"

És most a kevésbé jó hírek. Ez az első olyan sportjáték (szerintem), amelynek már az elindításához is erőgép kell. 386-ossal már ne is próbálkozzatok,



Rodman hajszíne a játék során többször változik.



Sztárokban nem lesz hiány.

ezenkívül nem árt, ha alapfelszerelésként dupla sebességű CD-ROM, 8 Mega RAM, minimum fél megás VESA SVGA kártya várja a programot. Ezek nélkül a játék ugyanis meg se nyikkan. Akinek azonban megvan a kellő felszerelése, és szereti a kosárlabdát, az vegye a kabátját és azonnal szerezze ba a játékot.

Ancy

576 KByte ÉRTÉKELŐ

NBA LIVE '95 KIADJA: EOA

grafika	■■■■■■■■■■
hang/zene	■■■■■■■■■□
kezelhetőség	■■■■■■■■□□
kihívás	■■■■■□□□□□
	PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **90%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 3MB VIDEO: SVGA CPU: 486 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS GRAVIS ADLIB

STREET FIGHTER

CÍMLAPUNKON

Mint címeres SF2 rajongó már a bemutató előtt hónapokkal nagyon vártam a játék alapjául szolgáló filmet. Mivel egy-két előzetes kép kivételével semmit sem láttam belőle, azt találgattam, hogy vajon miként fogják megoldani a lényegében semleges szereplők történetbe helyezését. A mozis bemutató előtt pár héttel aztán Zolee elvitt a film zártkörű vetítésére. Ott találkoztunk Comiga kollégámmal, aki köztudottan nagy Van Damme rajongó - így már hárman vártuk izgatottan a kezdést. Mivel nem filmelemző magazin vagyunk, ezért a történetbe nem bonyolódnék bele - inkább a film és a játék párhuzamba állítását tűztem ki cikkem céljául.



PARÓDIA?

Az a gond, hogy én más szemmel néztem a filmet, mint egy átlagos mozibajáró. Aki Van Damme bunyója vagy az illusztris szereplőgárda miatt szándékozik beülni rá, az ne várjon túl sokat, mert sajnos/szerencsére a STREET FIGHTER nem tartozik az akciós tucatfilmek közé. Szerintem leginkább azok fogják értékelni, akik ismerik a játékot - ezt már csak azért is így gondolom, mert a vetítésen a közönség folyamatos hahotázással reagált a jelenetekre. Picit mintha paródia is lenne a fim, nem tudtam igazán komolyan venni. Azt hiszem azonban, hogy megláttam azokat a mozzanatokat, amelyekkel a rendező közölni akart valamit. Egy dolgot nem értek csupán: miért nem volt egyetlen valamirevaló technikai trükk sem a filmben? Nem tudom, hogy ha a Maszkban tucatnyi SILICON animációt tudtak alkalmazni, akkor egy ilyen híres filmet miért hanyagoltak el ennyire.

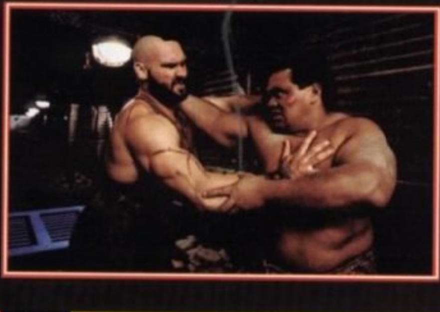






PÁRHUZAMOK A JÁTÉK ÉS A FILM KÖZÖTT

A szereplők ábrázolásával kapcsolatban vegyes érzelmeim voltak. Van aki a megszólalásig hasonlít a játékbeli eredetijére, van viszont olyan karakter is, akit szomorúan gyengére sikerült. ***M. Bison*** a diktátor nagyon dögös, külsőleg tökéletes és a jelleme is el van találva. Gonosz, de elegánsan gonosz - olyan dumái vannak, hogy a film közben akaratlanul kitört belőlem: ez a pali tud élni! Speciális mozgásai közül csak a repülést alkalmazza, de nem jól néz ki. ***Guile*** szintén jó külsejű, de a haját nem tudták belőni - egy FLASH KICK-et viszont megereszt Van Damme, ami nagyon pozitív tőle! ***Chun Li*** nekem nem volt szimpatikus, a játékban inkább kislányos, a filmben a "végzet asszonyát" játsza. Állatira hasonlít még az eredetire ***Balrog*** (a haja és ruhájának színe 100%-os), ***Honda*** (megcsinálja az eredeti beállását, tudjátok, amikor "köröz egyet a fejével"), ***Cammy*** (aki nagyon csinoska, bár kár, hogy katonai nadrágban van és nem dresszben. Egy speckót csinál, amikor az ellenfele nyakába ugrik és úgy püföli) és ***Zangief*** (igazi buta orosz pali, de a jelmeze tökéletes). ***Vega*** talán a legtökéletesebben ábrázolt szereplő, rózsát dobál, kígyótetoválás van a mellén, peckesen lépked, BACKFLIP-et és falra ugrást is csinál. De nem szőke. ***Dee-Jay*** hasonlít is, meg nem is, nincs túl nagy szerepe.



ÉS AMI KEVÉSBÉ TETSZETT...

A két kedvencem, ***Ryu és Ken*** érthetetlen módon nem is hasonlít, plusz verekedő stílusuk is gyanús. Itt megint csak nem értettem a rendezőt - ha pár embert tökéletesre tudott venni, akkor a többiekkel miért bánt oly mostohán? ***Blanka***-t és ***Dhalsim***-ot már nem is említem, mert ők tényleg szégyenletesek. ***Sagat*** szerepét egy 'öregember' alakítja (a film végén ott van az a bizonyos vágás a mellén, amit az eredeti történet szerint Ryu ejt rajta - itt erre nem utalnak), ***T. Hawk*** viszont egy ficsúr - a játékban ellentétben ők a legnagyobb termetű karakterek. Szó ami szó néha az volt az érzésem, hogy a rendező kifogyott az ötletekből! Mennyivel jobb lett volna a sokmillió dollárból inkább a speciális mozgásokat megvalósítani és a többszáz statisztát felvonultató tömegjeleneteket kihagyni. Valószínűleg a direktor el akart szakadni a játék nyújtotta keretektől - node erre semmi szükség nem volt, hiszen az SF2 játékosok úgy akarják viszontlátni kedvenceiket, ahogyan azt a számítógépek és konzolok mutatták. Egy mondatban összefoglalva Steven E. de Souza (a rendező) ezt a filmet inkább az SF2 rajongóknak készítette, mint a nagyközönségnek. Ha tetszik a játék, nézzétek meg a filmet, már csak a jellemző jelenetek miatt is! De Souza következő filmje a nagyon ígéretes JUDGE DREDD lesz.

Martin

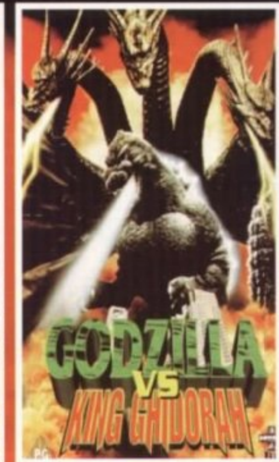




MANGA

Ebben a hónapban megpróbálok elszakadni a MANGA rovat szokásos stílusától és új területekre csalogatlak titeket, ANIME rajongókat. Talán sokan nem is tudjátok, hogy a MANGA cég a rajzfilmeken kívül "rendes" filmeket is kiad, melyek abban különböznek a moziban vetítettektől, hogy direkt video-kiadásra szánják őket. Ezek a filmek úgynevezett "low budget" formában készülnek, azaz sokkal kevesebb az előállítási költségük, mint például egy hollywoodi produkciónak. A másik lehetőség, amikor a MANGA régi filmeket dolgoz át videóra, olyan műveket, amelyeket a nyugati közönség még nem nagyon láthatott. A MANGA két legújabb ilyen filmjének főszereplője az elsőszámú japán riogató: GODZILLA!





A 42 ÉVES GODZILLA

Hősünk, akit egyszerűen csak a nagy G-nek becéznek, immáron több mint 40

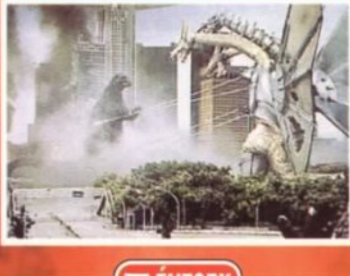


éves múltra tekint vissza. Születését két nyugati filmnek köszönheti: a King Kongnak (1933) és a Beast From 20.000



Fathomsnak (1953). Közrejátszott még a hirosimai atomrobbantás - és tíz év múlva megszületett a japánok saját szörnye, GODZILLA. A lényt az egyik legsikeresebb japán filmstúdió, a TOHO Co. Ltd. producerei találták ki. Godzilla egy Tyrannosaurus Rexhez hasonlít, félelmetes tüskék vannak a hátán és ami a legszebb: 50 méter magas! Mindig a tenger mélyéből mászik elő, innen kapta a nevét is - japánul "Gojira", amely a gorilla és a kujira (japánul bálna) szavak mixeléséből jött létre. Godzilla a sztori szerint atomkísérletek miatt mutációval keletkezett és a japán városokat terrorizálja radioaktív leheletével. A film címe "Godzilla - King of the Monsters" volt és minden rekordot megdöntött. Ezután kezdődött a filmtörténet egyik leghosszabb sorozata, amelyben a hatalmas állat mindig valamilyen hozzá hasonló méretű szörnnyel mérte össze erejét. A tucatnyi film nem függ össze, mind külön történetet dolgoz fel, az amerikai verziók címei eltérnek az eredeti japánokétól.

A '60-as évek Godzilla filmje a "King Kong Vs Gojira" volt, itt jelent meg hősünk először színesben (hiteles adatok szerint 11.200.000 japán nézte meg). Ezt követte a "Mothra vs Gojira" (GODZILLA vs MOTHRA), amely a rajongók szerint a legjobban sikerült film. Később hősünk átállt az emberek oldalára mint gigantikus védelmező, 1964-ben egy háromfejű döggel verekedett meg: The Greatest Battle On Earth/Ghidorah the Three Headed Monster volt a film címe (GODZILLA vs KING GHIDORAH). Egy évvel később az ellenfél az űrből érkezett - Invasion of Astro Monster. Innentől kezdve egészen 1980-ig szinte minden évben megjelent egy új film, ahol Godzilla miszlikbe aprított valamilyen gonosz szörnyet. Csak érdekességként említem, hogy '67-ben Godzillának fia is született a "Minya, Son of Godzilla" című filmben. Tíz hosszú év után Godzilla újra szuper sikeres lett, legutóbbi filmjében már 80 méter magas.



GODZILLA VS MOTHRA

Egy óriási meteor száguld át az univerzumon, amely rövidesen összeütközik a Földdel és az óceánba zuhan. Ennek eredményeképpen láncreakciószerű földrengéshullám söpör végig a kontinenseken, felébresztve az óriást - GODZILLÁT! Egy fiatal kincsvadász, Takuya elindul, hogy megvizsgálja a becsapódás helyét. Találkozik két furcsa emberrel, akik egy ősi civilizáció túlélői, a Föld megmentőjének vallják magukat. Az "örök" egy hatalmas gömbre vigyáznak, amely lényegében egy tojás: MOTHRA az óriáslepke szundikál benne. Rövidesen megjelenik Mothra fő ellenfele, BATTRA is, így már három szörny küzd egymás ellen, rombadöntve a városokat, terrorizálva az embereket.



GODZILLA VS KING GHIDORAH

Egy napon UFO jelenik meg Tokyo felett, amely embereket szállít a 23. századból. A látogatók olyan korból érkeztek, ahol Japán már nem létezik - Godzilla teljesen megsemmisítette a várost. Egy lehetőség van csupán: visszamenni a múltba és megakadályozni Godzilla születését. Ezután már békességben élhetnének az emberek - de csak élhetnének, mert egy újabb, még borzasztóbb lény jelenik meg: King Ghidorah a háromfejű sárkány! Mit tehetnek Japán lakosai, így védtelenül, Godzilla nélkül?

Martin

MORTAL KOMBAT II

A különböző géptípusok közötti versengést mi sem táplálja jobban, mint az olyan programok, melyeket minden verzióban elkészítenek. Az egyik ebben más, a másik abban és már lehet is vitatkozni, hogy melyik a jobb (arcade játékok esetében persze mindig a játéktermi). Így általában az lesz a mérce, hogy az adott program milyen mértékben hasonlít az eredeti változathoz. Az MK 2 már mindenre megjelent, de egyik konverzió sem volt 100%-os (hozzáértők szerint az SNES átirat sikerült a legjobban). Most végre megjelent az első 32 bites MORTAL 2, természetesen 32X-en.

Jobban néz ki, jobb a hangja, jobb játszani - minden ami az MD verzióból kimaradt.



Cage egy elegáns ütéssel "fejetlenséget" okoz Scorpion-nál.

EZ MOST AKKOR TÖKÉLETES?

Majdnem. A grafika tényleg szuper, 256 színű, az animáció a végletekig eredeti. Hanghatások terén fantasztikus a javulás, ezesetben alulmaradt az SNES - az üvöltések teljesen vérfagyasztóak! A játszhatóság jobb (könnyebb, kevésbé csal a gép) és végre itt vannak az introképek is. Néhány apróság hiányzik mindössze a játéktermi változatból (eltűnnek a csontok kivégzés után, Shao Kahn nem mondja el az összes mondatot), de ezeket csak az igazi megszállottak fedezik fel. Nagyon megéri az árát.

Martin



Ezt akartátok, ugye? Itt aztán fröcsköl a vér!



Mileena nem igazán tiszteli Rayden isteni mivoltát.



Jax tapadós bolerót akart táncolni, így közelebb húzta partnerét...

SEGA METAL HEAD

Képes vagy megnyerni a cyber-városban duló háborút?

Most nem akarok badarságot mondani, de PC-n már legalább 5 olyan játékkal találkoztam, melyekben valamilyen óriási robotot vezetve kellett a jövő háborúit megvívni. Ezt a japánoktól eredő témát eddig egy 16 bites gépen sem lehetett megoldani igazán jól a limitált 3 dimenziós mozgatási lehetőségek miatt. A 32X technikai jellemzőit éppen úgy tervezték meg, hogy az ilyenfajta grafikával könnyedén boldoguljon - így a METAL HEAD egy olyan játék lett, amely kezelésével és szupersimán mozgó grafikájával megelőzi a legtöbb hasonló PC-s programot. Sok 32X lista szerint ez a legigényesebben megalkotott játék, melyet tényleg erre a gépre "szabtak".

KATONÁK, MOZGÁS ELŐRE!

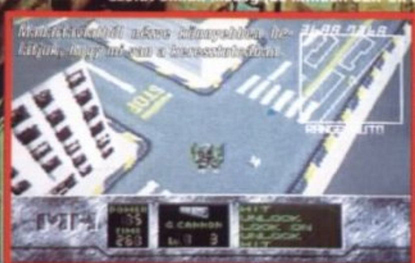
A METAL HEAD nem szimulátor, hanem akciójáték. Ebből adódóan egy átlagember is elboldogul vele (nem kell SZJVC-nek lenni) és a 6 gombos irányítóval nagyon kellemesen kezelhető. A robot irányítása mellett a fegyvereket tudjuk használni és a nézeteket lehet változtatni - ezen túl csak a játékra kell koncentrálni. Hat küldetést kell végrehajtanunk, melyek további 2-3 feladatból állnak - ezek lényege általában kutatással vagy megsemmisítéssel kapcsolatos. A fülkében ülve csak a legfontosabb adatokat találjuk (pajzs állapota, az idő, az aktív fegyver, fegyvererősség, muníció, státus), a "szélvédőre" vetítve pedig a térképet és a célzókeresztet láthatjuk. Gépünkből 2 féle belső és 4 féle külső nézetbe tudunk kapcsolni.

A játék taktikai része abból áll össze (tehát aszerint alakul a pontozás), hogy mennyi ellenfelet lőttünk ki, mennyi pajzsunk és időnk maradt, mennyi muníciót durrogtattunk el. A küldetések után újabb fegyvereket (6 félét), eszközöket (2 félét) és muníciót vásárolhatunk. A játék során 12 féle japán stílusban elképzelt járművel találkozhatunk, melyek óriási változatosságot biztosítanak.

A grafika egészen PC-jellegű és gyors, abszolút simán mozog (és minden 32X-en ugyanúgy megy, nem kell quadro CD a játékhoz!). Nagyon-nagyon pozitív dolognak tartom, hogy a METAL HEAD-et igényesen, a gép paramétereihez mérten tervezték, nem konverzió, szuper jó játék. A Doom mellett ez a második olyan kazetta, amely miatt érdemes megvenni ezt a gépet!

Martin







AKIKET A TV KÉPERNYŐJÉRŐL ISMERHETÜNK!

A megszámlálhatatlan gyerekeknek készülő rajzfilm közül előbb-utóbb mindegyiket utoléri a végzete és játékot készítenek belőle. Ezen az oldalon három olyan MEGADRIVE programról olvashattok, melyek alapjául szolgáló mesék mostanság futnak a műholdas csatornákon a kicsik nagy örömére. Ez a három játék abban közös, hogy igen színvonalasak, szórakoztatóak és kellemes időtöltést biztosítanak.

ANIMANIACS

Ez a félig logikai, félig akció játék három rosszcsont állatkáról szól, akik a Warner filmstúdió területén garázdálkodnak. Még 1930-ban tervezték őket, de a rajzoló messze meghaladta a korát velük - s ezért a három testvért biztonsági okokból bezárták a víztoronyba. Az évek teltek, napjainkban azonban újra kitört a káosz: Yakko, Wakko és Dot megszökött, feje tetejére állítva a stúdió életét.

A játékban mindig azt a szereplőt irányítjuk, aki az élen áll. Attól függően kell a megfelelő karakterre kapcsolni, hogy milyen csapda áll a trió útjában. Alapállapotban a C gombbal lehet vezetőt váltani, a





B-vel ugrani, az A gomb a cselekvésre szolgál. Minden szereplő más-más dologra képes, a pályákat az összehangolt munkájukkal kell teljesíteni. A pályák egy-egy filmet jelentenek, ahol mindig ki kell találni, hogy mi áll a forgatás (vagy a továbbjutás) útjában.

-Yakko a legmagasabb, ő tolni és húzni tudja a mozgatható tárgyakat és egy teniszütőre kötött labdával tud csapkodni.

-Wakko a sapkás a kalapácsával csapkod. Ezzel széttöri a köveket, kapcsolókat működtet és szikrát csihol.

-Dot a kisány szédítő puszit küld.

A szereplőknek persze más lehetőségeik is vannak, ezeket kell kiokoskodni a feladatoknál.

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Nekem mindig is Daffy Duck volt a kedvencem a Looney Tunes szereplőgárdájából. Talán azért, mert ez a kicsit cinikus, nagydumájú kacsa egyáltalán nem gyerekes és a poénjain is sokat lehet röhögni. Daffy legújabb kalandjában mint detektív szerepel - feladata az, hogy megtalálja a Yosemite Sam rendező 6 arany díját.

A figurával futni, ugrani és lődözni lehet, tehát senki ne várjon túl nagy agymunkát a játéktól. Kezdéskor egy képzeletbeli filmtekercsről tudunk pályát választani (egyelőre nem mindegyiket), összesen 6 filmet kell bejárnunk, ez 18 részt jelent. A pályák végén főellenfél vár ránk. Ahhoz, hogy egy részt teljesítsünk, meg kell találni az összes elszórt dinamitot és a díjakat. Ha a részek végére érve megjelenik egy villogó kéz, még nem találtunk meg mindent.

A játékban egy csomó olyan mókás dolgot is csinálhatunk Daffy-val, amelyeket a rajzfilmekben is láthatunk. Fel lehet kapaszkodni lógó dolgokra, kúszni, lehajolni és extra magasat ugrani. A játék közben különösen jópofa a főszereplő animációja. A játék végeredményben nagyon egyszerű, szórakoztató és abszolút erőszakmentes.







SEGA

ANIMANIACS

DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

TAZ IN ESCAPE FROM MARS

Az egyik legsikeresebb MEGADRIVE mászkálós játék a Sonic után bizonyára a Taz-Mania volt. Elég hosszú idő után, de végre elkészült a folytatás is, melyben ismét az örökké éhes Tazmán Ördög a főszereplő. Ezúttal azonban nem a Földön játszódnak kalandjai, hanem a furcsa veszélyekkel teli Marson. Amint az az introból is kiderül, egy gonosz marsi teremtmény fogjul ejti és elrabolja a vígan száguldozó ördögöt, akinek egyetlen vágya, hogy újra szabad legyen.





A programot a tapasztaltabb játékosoknak szánták. A pályák labirintus jellegűek, hosszúak és az irányítás is bonyolult. Az alapmozgásokon kívül Taz 7 féle speciális dologra képes, melyeket gomb és iránykombinációkkal lehet előhozni. Tovább bonyolítják a helyzetet a felszedhető tárgyak (gyógyszer, benzin, kövek, átváltoztatók, bombák) melyeket extraként használhatunk és vannak olyan cuccok is, melyek a továbbjutáshoz szükségesek. Ezek a teleportálók, a kicsinyítők és a kijáratot jelentő masinák.

Martin

...Más idő, más dimenzió. A széles völgykatlanban három lovas vágtatott, habár hátasaik inkább hasonlítottak korcs struccokra, mint lovakra. Hirtelen hatalmas árnyék takarta el előlük a napot, amely lassan és méltóságteljesen kúszott el felettük. Felnézve az elámult vándorok egy félelmetes gépezetet pillantottak meg - egy elképesztő méretű, tucatnyi evezővel ellátott léghajót, amely úgy úszott az égen, mint "normális" társai a tengereken. A lovasok a hajó után eredtek. Nem vették észre, hogy a hátuk mögött szélvész gyorsasággal közeledik valami a homokban. Egy pillanattal később förtelmes külsejű és méretű homoki skorpió robbant ki a földből és egy ütéssel kitaszította a jobb oldali vándort a nyeregből, majd ugyanazzal a lendülettel menekülni kezdett. A legfiatalabb és legvakmerőbb lovas azonnal üldözőbe vette, nyílzáport zúdítva rá - a skorpió azonban egérutat nyert. A hajsza ezzel nem ért véget, mert az üldöző mellett egy újabb dög jelent meg, ugrásra készen. Emberünknek szerencsére helyén voltak a reflexei, a pillanat tört része alatt oldalra fordult és egy jól irányzott lövéssel leterítette a skorpiót. Ekkor vette észre, hogy a völgy egy ismeretlen részére tévedt - egy barlang hívogató bejárata tűnt fel előtte...

...Az utolsó pillanatban azonban egy félelmetes erejű lövés mégis eltalálta az ismeretlent. A sárkány lassan leereszkedett a sziklaperemre és kétségbeesetten toporgott. A haldokló lovag a ifjúra nézett, érintésével éveket mesélt el egy pillanat alatt. Furcsa formájú fegyverét a fiúnak nyújtotta, majd lehanyatlott. A sárkány panaszos sikolyt hallatott és az ég felé emelte páncélozott fejét. A hősünk tudta, hogy a bosszú az ő kezében van. Felmászott a sárkány nyergébe, meghúzta a gyeplőt, mire a hatalmas állat kiterjesztett szárnyaival elrugaszkodott a feneketlen mélység felé...

(Részlet A PANZER DRAGOON c. játék introanimációjából)

Martin



Az első pályán az óceán csodálatosan fodrozódó felszíne felett repülünk. A lelőtt ellenfelek nagyokat csobbanva merülnek el a nagy kékségben.



A hatalmas méretű szárnyas szállítóhajó egy kisebb gondolát hordoz, ahonnan nehézfegyverekkel lőnek ránk. Jól látszik a sárkány páncélzata és a főszereplő is.



A hírhedt "homokféregnek" immár csápjai is vannak. A sivatagban általában párosan támadnak, testük természetes páncéllal van borítva.



A kisebb férgek bőszen igyekeznek megbosszulni a szülők halálát. Ők sem végzik másképp: ízekre szakadva hullanak vissza a forró homokba.

PANZER DRAGOON

Íme egy játék, amely büszkén demonstrálja a SATURN erejét!



A barlang szűk falai között skorpiószerű lények ugrálnak a magányos sárkánylovasokra. Nagyságukat tekintve "kissé" eltérnek a szokványostól.



Ajándékba kapott fegyverünk ilyen energiarakéták kilövésére is képes. Egyszerre akár öt célpontot is be tud fogni, a rakéták követik a mozgó ellenfeleket.



Akár közelről, akár távolról nézzük, kecses sárkányunk csodálatos látvány. Fantasztikus érzés a nálunk nagyságrendekkel komolyabb építmények között cikázni!



Gondolom világosan látszik, hogy ezek a lángnyelvek szemből jönnek. Vajon milyen lény képes ekkora energiát felszabadítani? Talán meg is kell majd küzdeni vele?



Ez a hajótípus már ismerős korábbról - ezen a pályán több is jön belőle. Sajnos a kapitány nehezen tud elmanőverezni a sziklák között, néha szép kis baleseteket láthatunk...



Egy főellenség a sok közül. Az óriás propeller még nem került a helyére, de már így sem túl bizalomgerjesztő a masina külleme.

DAYTONA USA

MEGÉRI AZ ÁRÁT

Igaz, hogy a SATURN ára jelenleg még elég borsos, ez a játék mégis megéri az árárt. Grafikája szinte tökéletesen játéktermi, sebessége csúcs és igen gazdagok a lehetőségei is. ARCADE és SATURN módban is versenyezhetünk benne (az utóbbiban nincs szabott időnk), autók közül választhatunk és ami a legjobb: a gép "autómatice" megjegyzi az időeredményeket.



Ismerős kép a játéktermekből: a Gallop kocsi az élre tör.

EGY LEGENDA KONZOL VÁLTOZATBAN

Ha léteznek legendás játékok, akkor a DAYTONA USA biztosan közéjük tartozik. Talán nincs is olyan játéktermi rajongó, aki a színes össze-összekoccanó autók láttán nem erre az automatára asszociálna. A SEGA egyik japán fejlesztő részlege, az AM2 végül elkészítette a SATURN verziót, amelyet már mi is izgatottan vártunk a szerkesztőségben. Rossz szokásom szerint megint csak hasonlítgatni fogok.

DAYTONA USA VS RIDGE RACER

Első pillantásra rögtön szembetűnik, hogy a DAYTONA megtervezésekor elsődleges szempontnak tartották a háttér maximális változatosságát és kidolgozását. Ennélfogva a sok lelátó, fa, reklámtábla és a többi tereptárgy miatt a játék "folyamatossága" ha minimálisan is, de elmarad a RR mögött. Ez természetes, hiszen a "kis" SATURN nem tudja hozni a (sok) millió forintba kerülő játéktermi masina színvonalát. De akkor milyen trükkel oldották meg a konverziót? Nos egyszerű: a SATURN változat kevesebb "képkockás" sebességgel fut, ezért néha kevésbé simán megy a program. Aki ismeri a PS-X verziót, az tudja, hogy a RR-ben maximum 2-3 kocsi van csak a képernyőn, a DAYTONA-ban nem ritka a 8-9 kocsiból álló tömegkarambol sem. Itt három teljesen különböző pályán versenyezhetünk, akár 80 körös futamokban is indulhatunk. Négyféle nézetben vezethetünk, melyek közül legizgalmasabb az, amikor teljesen bent ülünk a kocsiban. Ilyenkor a játék sebessége elképesztő és mivel tele a pálya autókkal, a Ridge Racer itt alulmarad. A falnak ütközéskor óriásiakat lehet borulni - ilyenkor többféle kameranézetből láthatjuk a bukást. Ha csak súroljuk a palánkot, a kocsi fényes szikraesőt hány és az ütközésektől gyűrődik a kaszni is. A rongálódást a depóba térve javíthatjuk ki, természetesen animált virtua-szerelők segítségével.



A sok ütközés-től folyamato-san horpad a kaszni.



A kerékcserét több féle kameraállásból élvezhetjük végig.

SIDE POCKET 2

Elég gyakran találkoztam már azzal az esettel, amikor egy játék "túl nagy" arra a gépre, amelyre megírták. Tudjátok ilyenkor van az, hogy: "Ha több memória lett volna", meg "Bezzeg ha több szín lenne a képernyőn". Nos a SATURN esetében most egy olyan különleges eset állt elő, hogy a játék "nem elég nagy" a gép tudásához mérten. Eddig a SATURN játékok 90%-a a 3 dimenziós, az összes grafikai trükkel telezsúfolt játékokat támogatta. Persze ezek a modern technikák még egy szuperkonzolnak is keretet szabnak. Mi a helyzet azonban egy olyan játékkal, mint például a biliárd, ahol 2 dimenzióban folyik az akció? Nos, ilyen esetben elképesztő szépségű dolgokat lehet produkálni.



A körülmények annyira életszerűek, hogy még a posztó is megkopott néhány helyen az asztalon!

TÖKÉLETES SZIMULÁCIÓ

Kezdem ott, hogy a SP2 grafikája nagy felbontást használ. Ennélfogva az asztal és a golyók grafikája tűéles, a golyók nagyon simán gördülnek a posztón. Az irányítást a lehető legegyszerűbbre tervezték: a lövés irányát a fehér golyó képzeletbeli haladási irányával adjuk meg, majd az erő beállítása következik. Igény szerint adhatunk "falsot" is a golyónak, majd a gép elvégzi a lökést. Mindezt 3 gomb használatával, pofon egyszerűen tehetjük meg. A fehér útját jelző golyósort vonalra is változtathatjuk, egy másik gombbal pedig a golyók színét cserélhetjük ki a számozásukra.

A SP2-ben 5 féle alapmódban biliárdozhatunk. A STORY egy igen érdekes helyzet, mert itt a gép egy digitalizált filmet játszik folyamatosan, amely egy pénzdíjas versenyről szól - természetesen mi vagyunk a főszereplők. A TOURNAMENT opció körmérkőzéses viadal a kupáért, a VERSUS-szal ketten küzdhetünk, a TRAINING-ben gyakorolhatunk. Érdekes még a TRICK GAME játék is, itt előre beállított trükk-lövéseket kell megoldanunk. A program többféle biliárdfajtát is ismer, köztük a nálunk is kedvelt EIGHT BALL és az amerikai kocsmákban divó NINE BALL szabályrendszereket is. A versenyek szereplőinek képét digitalizálva láthatjuk, a játékot több apró digi-animáció tarkítja. Természetesen a hangok és zörejek is mind-mind digitalizáltak.



A győzteseknek járó kupát hatféle játékstílusban szerezhetjük meg.



Az EIGHT BALL az a játék-forma, amely hazánk-ban a legelterjedtebb.

Martin



TEKKEN

Újabb trónkövetelő tűnt fel a szuper konzolok verekedős játékai között.

A londoni ECTS-en a SONY pavilonjának tekintélyes hányadát foglalta el a TEKKEN című új "virtua" stílusú verekedős játék. Úgy hét-nyolc gépen futott a program és ki volt állítva az eredeti játéktermi automata is, amelyről rögtön megállapítottam, hogy GYENGÉBB a grafikája, mint a PS-X verzióé. Zolee meginvitált egy bunyóra, így egyből meg is ejtettem a tesztelést.

HÁT HOVA FEJLŐDIK EZ A VILÁG?

A TEKKEN kis túlzással inkább térhatású verekedős szimulátornak nevezhető, mint bunyós játéknak. A szereplők ugyanis tökéletesen vannak animálva, mármint anatómiai szempontból. A pofonok/ütések/rúgások így laikus szemmel teljesen élethűek, szintúgy az esések, dobások és a találatok utáni "fájdalom" is. Talán éppen ezért volt furcsa nekem, egy SF2 rajongónak, hogy gyakran ütöttem "mellé" a levegőbe, sűrűn kaptam a rúgásokat a hátamba és kicsit nehezen boldogultam a védekezéssel is. A TEKKEN-ben ugyanis bizonyos támadásokat igen nehéz kivédeni - nem látni egyértelműen, hogy deréktól felfelé vagy lefelé fog-e betalálni a mozdulat. Szerintem a készítők túlságosan a látvány felé mentek el a játszhatósággal szemben - ez rövid távon jó, de tartósan engem idegesített. Az a véleményem ugyanis, hogy játék közben nincs idő a grafikát figyelni, mert az akcióra kell koncentrálni. Namármost milyen dolog az, hogy az ellenfél kicsavarja a kezem, közben jobbról-balról fejberúg - és ezt egy különleges kameraállásból kell megtekintenem (ezzel megszakad a folyamatosság, már nem tudok koncentrálni, az ellenfél visszatámad és már el is vesztettem a menetet). Szóval a TEKKEN egy ilyen látványosságra épülő játék, amely inkább a PS-X fantasztikus 3D-s grafikai trükk-gyűjteményét hivatott felvonultatni. Az biztos, hogy a virtua szereplők grafikája nagyon frankó és ehhez jönnek még a szupi hátterek és hanghatások. Tényleg nem tudom, hogy mivel lehet ennél többet csinálni, legalább is ebben a stílusban. A játék elején a szereplőket bemutató Silicon intro van, amelyhez hasonlót (a minőség szempontjából) még nem láttam számítógépen.



Ez nem egy szerelmi jelenet - Law kiterjesztett kezekkel taglozza le Nina-t.



Igazából nem szép dolog hátbarúgni valakit, főleg nem egy nőt.



Ezt az ütést hívják, hm...parasztlengőnek!



A mozdulat "anatómiája" tökéletes - így csinálja Van Damme is a moziban.

FANTASTIC PINBALL

A MANGA stílus immár a flipperek világába is beférközött.

A videojáték flipperek manapság már eljutottak arra a szintre, hogy nem nagyon lehet fokozni őket. Két csoportjuk létezik: az egyikben lényegében 2 dimenziós formában, több emelet magas, függőlegesen álló asztalon játszunk; a másikban a 3 dimenziós hatás a lényeg, itt az eredeti asztal látványát igyekeznek szimulálni. A 2D-s forma azért közkedveltebb, mert itt igazán kiélhetik az alkotók a fantáziájukat (lényegében az eredeti flipperhez csak a golyó és az ütők miatt van köze). A SONY PS-X első flippere a FANTASTIC PINBALL.

MANGA MESE

A játék abszolút japán stílusú, egy angol szó sincs benne. A grafikát MANGA rajzolók készítették, mégpedig igazán "cuki" formában. Három főszereplő közül választhatunk - egy harcos fiú, egy varázsló kiscsaj és egy zöld állatka kerül majd az asztalra golyó gyanánt. A szereplők más-más tulajdonságokkal bírnak és mivel 3 folytatási lehetőségünk van, tudjuk őket kombinálni. Az asztal 3 részes, mindegyik helyszín a világ egy "emeletét" jeleníti meg: pokol, normál világ, mennyország. Ebből adódóan egy kis történetet kell eljátszanunk a különböző célpontok kilövésével, melyben a golyók a főszereplők. Az általános pontgyűjtő helyek meglövésén kívül néhány dolgot sorban meg kell ütni, így változások történnek a helyszíneken. Kapuk nyílnak ki, nappalból éjszaka lesz és újabb ellenfelek jelennek meg.

Természetesen mellékpályákra is bejuthatunk, ha a megfelelő helyekre juttatjuk a golyót. Ezek 3D-s perspektívában vannak és itt is egy cél elérése a lényeg. A fociban gólokat kell lőni, egy másikban pedig egy szoba teljes berendezését kell darabokra törni! Közben a kép szélén a Manga figurák jókat nevetnek és izgulnak a romboláson. Az ilyen töltelék animációk egyébként központi szerepet kaptak a játékban, sok a mozgó mellékszereplő. Ha egy speciális helyre belőjük a golyót, akkor a gép egy 3D-s trükkel ráközelít a háttér megfelelő darabjára - demonstrálva ezzel a PS-X tudását. A képernyőn teljes a színorgia, európai szemmel néha már gicses a grafika. Még szerencse, hogy ezt a kavalkádot ellensúlyozza a tuti játszhatóság. Elnézném ezt a flippert az SNES-en is.

Martin



Amikor lemegy a nap, a háttérben levő vár is sötétbe borul.







SONY PS-X



Ez már a PS-X változat, csúcs grafika



A lövöldözős játékok nagy népszerűségnek örvendenek a konzol és számítógép tulajdonosok között. Van azonban ennek a stílusnak egy mellékága, amelyről megoszlanak a vélemények. Ez pedig az "elvont" shot'em up-ok, melyekben a szokásostól eltérő környezetben, furcsa ellenfelekkel, furcsa stílusban kell küzdeni. A KONAMI-nak van egy híres sorozata (Gradius), amelynek elkészítették a paródia verzióját is. Ez a játék a PARODIUS, eddig csak SNES-en és GameBoy-on volt hozzáférhető. Most egy PLAYSTATION CD lemezen rajta van az eredeti játék, plusz az új, 1995-ös PS-X változat is.

PARODIUS DELUXE PACK

A VILÁG EGYIK LEGŐRÜLTEBB JÁTÉKA

Mi a véleményetek egy olyan játékról, amelyben egy űrhajóval kell lövöldözni? Normális. Mi a véleményetek egy olyan játékról, amelyben egy óriás malac, egy polip vagy egy torpedón csücsülő playboy nyuszilány a főszereplő? Őrület! A PARODIUS pedig egy ilyen játék, főleg az új verziója. Ebben már új szereplők közül is választhatunk, s ami a legérdekesebb: ha egyszerre ketten küzdünk, ugyanannak a karakternek más-más lesz a külseje. Az ellenfelek között óriás madarak, pandamaci táncosnők és elmondhatatlan formájú gépek vannak, melyeket általában állatok irányítanak. Az egész játékra jellemző, hogy a képen MINDEN MOZOG, egyszerre akár (több) száz lövedék is van a képernyőn - aki ezt nem csípi, az inkább felejtse el a PARODIUS-t (az igazsághoz hozzátartozik, hogy egy-egy "csúcsforgalom" esetén még itt is lelassul a sebesség). Az új szereplőknek természetesen más-más a fegyvertáruk, így a játék nagyon sokszor végigjátszható.


Ennek a nyávogó masinának "nagyobb a füstje, mint a lángja"!


A régi Parodius - hogy lehet ilyen arca egy madárnak?


Ezt szeretem, amikor nem is látom magam a sok lövedék között.

A grafika a szokásos 2D-s nézetben készült, amelyet az új 3D-s őrületek miatt már sokan elfeledtek. Nekem még mindig nagyon tetszik, mert itt tényleg meg kellett rajzolni a sprite-okat, nem a gép számolgat mindenféle gyanús vektorokat. A játék zenéje egyszerűen őrületes: a kánkán és hasonló klasszikusok rockfeldolgozásait hallhatjuk az akció közben. Az árproblémát itt is úgy próbálták megoldani, hogy mindkét játékot rátették a CD-re. Ha már a gép is elérhető lenne a széles nagyközönségnek, akkor ez egy gáláns húzásnak számítana.

Ez a játék
a konzoltörténelem legbolondabb darabja

RAIDEN PROJECT

A RAIDEN nevű játékot sokan ismerhetitek a játéktermekből. Abszolút ellentéte a Parodiusnak: itt normál űrhajókkal, normál gyilkológépezetek ellen folyik a harc. Lényeges különbség még az is, hogy nem vízszintesen, hanem függőlegesen halad a pálya. A játéknak közben megjelent a folytatása is és a új PS-X divat szerint mindkettőt rátették a RAIDEN PROJECT című CD lemezre.


Tájkép csata után - akár nem sokáig húzza a szerencsétlen.


Ugye milyen ismerős a kép - ezt a "ősi" stílust még mindig sokan kedvelik!


Tájkép csata előtt - a lepegető menekülőre fogta a dolgot.

A SHOOT'EM UP ŐSE

A RAIDEN stílusát tekintve sok nagy programra hasonlít. Az Amigások talán még emlékeznek a Hybrisre és a SideWinderre, melyek akkoriban a legizgalmasabb lövöldözős stuffok voltak. Azoknak ajánlható, akik a konzervatív piff-puff játékokat kedvelik nem pedig az új ötleteket. Grafikáját tekintve teljesen játéktermi, legalábbis én nem láttam semmi különbséget (a PS-X esetében ez el is várható).

Nagyon tetszett a játékban a képernyőbeállítás lehetősége. Ha normál TV-n nézzük, beállíthatunk egy olyan módot, ahol csak a kép közepén, egy széles csíkban folyik az akció. Ilyenkor valamivel mintha jobb lenne a felbontás. Ha sarkított képcsövű nagyképernyős TV-vel rendelkezünk, akkor választhatjuk a mindent kitöltő PANORAMA módot (rendes TV-n ilyenkor egy pici "kilóg" a képből). Ha pedig az igazi játéktermi változatot akarjuk élvezni, akkor 90 fokkal oldalra kell billenteni a monitorunkat és ebben a hosszított formában nézhetjük a képet (ezt egy normál TV-vel bajos megcsinálni).

A játék tényleg vérbeli profiknak készült. Állati nehéz és állati élvezetes. A fegyvereket különböző színű cuccok felvételével tudjuk felszerelni, több fokozatban is. Az a jó, hogy még a teljes fegyverzettel sem válik könnyűvé az akció, küzdenünk kell. A lövésfajták is ismerősek: szétágazó, erős előre, nyomkövető. Az ellenfelek kamikaze módon törnek ránk fentről és ha nem lenne korlátozott számú szuper-robbantásunk, akkor bizony elég nehezen láthatnánk meg a későbbi pályákat. A főellenfelek fél képrnyőt elfoglaló harci gépek, melyek ontják magukból a lövedékeket. Az ilyenfajta lövöldözős játékokkal óriási móka ketten küzdeni, ezalól a RAIDEN sem kivétel. Természetesen a RAIDEN 2 grafikája komolyabb, de ez nem csökkenti az első rész értékeit.

Martin

Klasszikus stílusú lövöldözős játék
azoknak, akik szeretnek nosztalgiázni.

A JÁTÉK CÍME LEHETNE AKÁR ROCK'N'RACING 2 IS

A BIKER MICE FROM MARS rajzfilmsorozat minden hétvégén újabb epizóddal jelentkezik a műholdas csatornák egyikén. Mivel itt a főszereplők nem gyalog közlekednek, értelemszerűen adódott, hogy nem mászkálós stílusú játékot készítettek belőle, hanem verseny típusút. Nem is akármilyet: több helyről hallottam, hogy a BIKER MICE a legendás és abszolút verhetetlen Rock'N'Roll Racing első méltó utódja.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

EGEREK ÉS EMBEREK

A játékban a rajzfilmből jól ismert szereplőkkel találkozhatunk. Négyféle mód közül választhatunk, hogy melyikben kívánunk versenyezni:

Main Race: 1-2 játékos számára egyszerű verseny.
Battle Race: 1-2 játékos számára verseny, ahol az nyer, aki minden ellenfelét kiüti vagy először ér be.
Practice: gyakorlás.
VS Race: verseny kizárólag két játékos számára.

A játék kezelése a sok lehetőség (tárgyak használata, motorok bővíthetősége) miatt elég összetett. Hat különböző szereplő közül választhatunk, 5 helyszínen versenyezhetünk. A teljesítendő menetek száma a nehézségi fok erősödésével növekszik. A HARD fokozatban már 6 menetet kell megnyerni, ezek egyenként 5 pályából állnak, a pályákon 5 kört kell teljesíteni. Lesz dolgotok bőven!


Kemény küzdelem folyik a bonusz tárgyért.


A dimbes-dombos talajon nagyokat ugrathatunk.


Egyszerre 6 versenyző is lehet a képen.


Elég nehéz elférni ezen a 2 sávos úton.

Martin

Megértük a napot: az egyik legjobb PC-s játék elkészült SNES-re is!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

A "mütyür" grafikai stílusban készült játékok egyik előhírnöke volt annak idején a CANNON FODDER PC és Amiga verziója. Sajnos akkoriban még elég sok cég részéről az volt a tendencia, hogy csak könnyen fogyasztható, egyszerűbb akciójátékokat készítettek a 16 bites konzolokra. Most, hogy itt a CANNON FODDER SNES verziója, remélem többen is ihletet kapnak és elkezdik nyomni az igényesebb stuffokat. Lássuk, hogy hozta-e a VIRGIN a tőle megszokott színvonalat?

A CF-ben maroknyi kommandóst irányítva kell az adott pályán minden ellenfelet és létesítményt elpusztítani. A helyszínt abszolút madártávlatból látjuk, embereink bogár méretben tipegnek a képernyőn. Hat különböző terepen összesen 24 küldetést kell végrehajtanunk, minden küldetésre 15 önkéntesünk van. A túlélők persze mindig csatlakoznak a következő küldetés leendő főszereplőihez.


A grafika teljes mértékben PC színvonalú.

KÜLÖNLEGES JÁTÉK, KÜLÖNLEGES KEZELÉS

A képernyő bal felső részében van egy panel, amely magyarázatra szorul. A panel felső része a "csapat logo", amely akkor funkcionál, ha több csoportba osztjuk embereinket (maximum 3 csoport: Kígyók, Sasok, Párducok). A kézigránát alatti szám mutatja a gránátjaink számát, a másik szélen az aknavető töltények mennyisége látható. Középen van a katonák állapota - láthatjuk, hogy gyalog vagy járművel közlekednek. Alul van a csoport katonáinak neve és rangja, emelkedő sorrendben.

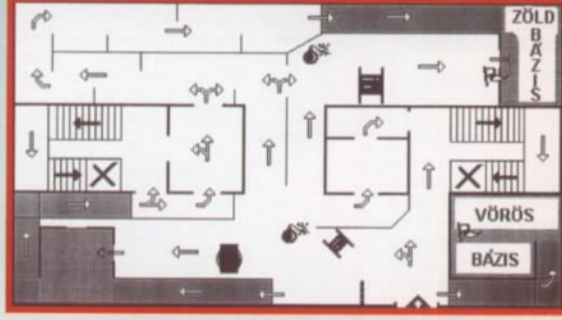
A kurzorral intézhetjük a háborús teendőket. Amikor a kurzor nyíl alakú, közlekednek embereink (A gomb). Amikor célkereszt, oda lőnek (B gomb, B + A gomb). Ha egy négyzet ki/be mutató nyíllal, egy járműbe tudnak ki/be szállni (be/kiszállás = A, a jármű fegyverének használata = B). Négyféle járművet tudunk használni és a bunkereket is el lehet foglalni. Az Y gomb a térképet adja ki, a START pedig a csoportalakító képernyőt hozza be, feltéve, ha van elég emberünk hozzá. Ezek egyébként csak az alap kezelési funkciók, érdemes minden lehetőséget kipróbálni és begyakorolni. A teljesített küldetések után 5 betűs kódszó a jutalmunk.

Martin


Vajon miért vonzza a rajongókat ez a sok zöld gépágyúzó mütyür?



WEST LASER GAME CLUB



Mivel jubileumi számról van szó, azon goldolkodtam, hogy milyen ajándékkal kedveskedjek a WEST rovat olvasóinak. Nem kellett nagy nyomozás ahhoz, hogy kiderítsem: a WEST LASER GAME CLUB látogatói leginkább a szuper hangulatú LÉZER ARÉNÁT (MEGAZONE) és a KILLER INSTINCT nevű gépet kedvelik.

MEGAZONE (LÉZER ARÉNA)

Azok, akik komolyan veszik és szeretik a lézerharcot, remélem örömmel fogadják az aréna teljes térképét. Aki figyelmesen betanulja a stratégiailag fontos helyek, aknák és bázisok helyét, az tuti győzelemre számíthat a lézer-háborúban. A térkép jelei közül fontos a bomba (itt vannak az önműködően tüzelő aknák), a zászló (a plafonon villogó lámpa jelzi a "kilövendő" bázis helyét) és az X (a lépcsők tetején majdnem teljes védelmet nyújtó tüzelőállás van).

KILLER INSTINCT

Igazán kevesen vannak azok a profik, akik tökéletesen ismerik a KILLER INSTINCT összes szereplőjét. Ketten mindenképpen közéjük tartoznak: Gál Róbert és Bognár Viktor segítségével készítettem el a karakterek kivégzéseinek és ULTRA kombójának listáját. A fiúk mellékesen elárultak pár izgalmas trükköt is, melyeket remélem örömmel fogadtok...

■ **Ha a két játékos üzemmódban a szereplőválasztásnál FEL vagy LE nyomjátok az irányítót és megnyomjátok valamelyik gombot, 12 különleges pálya közül választhattok.**

■ **A főellenfelet, EYEDOLL-t választhatjátok szereplőnek a következő trükkel: válasszátok ki RIPTOR-t és amikor a szereplők képei futnak az 1-es kart húzzátok JOBBRA és nyomjátok be a KIS ÜTÉS + KIS RÚGÁS + KÖZEPES ÜTÉS gombokat. A következő képernyőn (Fight On) húzzátok a kart BALRA és nyomjatok KIS ÜTÉS + ERŐS ÜTÉS + ERŐS RÚGÁS gombokat.**

THUNDER

Kivégzés 1: közel állva elölről - hátra félkör + nagy rúgás
Kivégzés 2: 3 lépésről hátulról - előre félkör + nagy ütés
Ultra: hátra, előre + kis ütés

RIPTOR

Kivégzés 1: hátulról - előre félkör + közepes ütés
Kivégzés 2: 3 x hátra + közepes rúgás
Ultra: hátra, előre + kis rúgás

ORCHID

Kivégzés 1: hátra, hátra, előre, előre + kis ütés
Kivégzés 2: le, előre, hátra + kis rúgás utána nagy rúgás
Ultra: hátra, előre + közepes ütés

GLACIUS

Kivégzés 1: 3 lépésről hátulról - előre félkör + közepes ütés
Kivégzés 2: 3 lépésről elölről - hátra félkör + közepes rúgás
Kivégzés 3: hátra, hátra, hátra + nagy rúgás
Ultra: hátra, előre + nagy ütés

SABREWULF

Kivégzés 1: közelről hátra, hátra, hátra + közepes rúgás
Kivégzés 2: 3 lépésről hátra, hátra, előre, közepes ütés
Ultra: hátra, előre + kis rúgás

CINDER

Kivégzés 1: hátra, hátra, hátra + közepes ütés
Kivégzés 2: hátulról - előre félkör + kis rúgás
Ultra: hátra, előre + erős ütés

FULGORE

Kivégzés 1: 4 lépésről hátulról - előre félkör + erős rúgás
Kivégzés 2: 3 lépésről elölről - hátra félkör + erős ütés
Ultra: előre, le, előre + kis ütés

SPINAL

Kivégzés 1: hátra, hátra, hátra + közepes rúgás
Kivégzés 2: előre, hátra, hátra, előre + kis rúgás
Ultra: hátulról - előre félkör + erős ütés

COMBO

Kivégzés 1: hátra, előre, előre + közepes ütés
Kivégzés 2: elölről - hátra félkör + közepes rúgás
Ultra: előre, hátra + nagy ütés

JAGO

Kivégzés 1: hátra, előre, előre + kis ütés
Kivégzés 2: 3 lépésről hátra, hátra, előre, előre + közepes ütés
Ultra: elölről - hátra félkör + kis rúgás

Martin



bburago rally

Mint ismeretes, a C64 temetése a nyugati országokban már évekkel ezelött megtörtént, de nálunk még jócskán 50.000 felett van az ősi berendezésen aktívan dolgozók, játszadozók száma. Új játék csak elvétve akad a horgukra. Ezen az áldatlan helyzeten próbáltunk ismételten segíteni, amikor felkértük a mára már majd' ezer példányban elkelt Long Life alkotóit, hogy tehetségüket egy autóverseny megírásában is kamatoztassák. Ezúton szeretnék beszámolni a rohamléptekkel haladó fejlesztésről.





MIÉRT ÉPPEN BBURAGO?

A játék neve BBURAGO RALLY lesz, melyből a második szó egyértelmű, az első azonban egy kis magyarázatra szorul. Akiknek van autómániás kisöccsük, azok minden bizonnyal ismerik e nagyon híres modelltípust, a BBURAGO-t. Az olasz cég olyan hírességeknek készíti el miniatürizált makettjeit, mint például a FERRARI, LAMBORGHINI és persze a legnagyobb rallygyőztesek modelljei. A játékban felhasznált autók három istálló hírességei: 3 féle PORSCHE, 3 féle BMW és 2 típusú FERRARI közül választhatunk majd. Ezek képeit külön is bemutatom, melyek a választó képernyőn villannak majd fel (a lá Test Drive) és jobbára így fognak majd kinézni a végleges változatban is. Ezen a képernyőn olvashatók majd az autók műszaki adatai, sebesség, gyorsulás, stb - mintha egy katalógusban lapozgatnánk és a pénztárcánknak illetve ízlésünknek megfelelő autót szeretnénk kiválasztani.













A JÁTÉK SPECIALITÁSAIRÓL DIÓHÉJBAN

Az autókiválasztás után egy specifikáló (időmérő) kört kell tennünk az éppen aktuális pályán, amelyek 4 féle környezetben épültek: erdei, téli, sivatagos és hegyi terep. Ezekből szettenként 6 darab egymástól maximálisan különböző felépítésű lesz majd, amely összességében 24 féle pályát jelent. Ezeken kell sorra kiállni valamennyi fennmaradó autóval szemben, amelyek technikai tudása, pályaismerete és erőssége egyre nő, a győzelem velük szemben egyre nehezebb lesz.





Visszatérve a pályákhoz: természetesen minden területnek megvan a maga sajátossága és speciális nehézsége. Homokon nehezebb gyorsulni, tehát egy elnézett kanyar utáni kicsúszás végzetes lehet a helyezést illetően, hiszen lassabban kerülünk vissza a rendes kerékvágásba és sebességi fokozatba. A téli pályán a hóbuckákon és jégfoltokon nagyon könnyen kipördülhetünk - értékes másodperceket veszítve és komoly sérüléseket elszenvedve. A hegyi szakaszokon pedig sokkal gyorsabban kopnak gumijaink a nagyobb igénybevétel miatt. Egy verseny adott körig tart, vagy előbb is véget érhet, ha sérüléseink túllépik a megengedett szintet.





A menetek alatt a pályákon elszórva felvehető bónuszok találhatók, amelyek pontszámot vagy pénzmagot növelnek.

Ez utóbbi a futam utáni depóban lesz hasznunkra, ahol feltuningolhatjuk, illetve helyrehozhatjuk autónkat. Itt az üzemanyagot és a turbót tölthetjük majd fel, a gumik állapotát javíthatjuk és a karosszéria sérüléseit kalapáltathatjuk ki.

Egyelőre ennyi érdekességet sikerült összeállítanunk, a jövő hónapban még forróbb infókkal és még izgalmasabb képekkel jelentkezünk. Végül szeretnénk köszönetet mondani a Stadlbauer Kft-nek, akik a nevet és a modelleket biztosították a játékhoz.

CSEVEGŐ

Kedves Olvasóim! A most következő oldal 100%-osan a Tiétek. Ugyanis mostanában már nemcsak írásos formában, hanem képileg (például az áprilisi szám utaskísérőjeként) is kizárólag én uralom ezt az 1-2 oldalt, úgyhogy átadom a helyet Nektek. Külön csemege, hogy a képek is tőletek származnak. Most pedig olyan olvasói levelek következnek, amelyeket vita- és gondolatindítónak szánok, és ígérem, hogy csak a legvégén csevegek bele az irományokba. És nem leszek cinikus. És pofátlan sem. És hanyagolom a morbid humort is. És no szex. Csak egyszer...













ZOLEE, A CSUPASZ CSUPA IZOM IZOMPACSIRTA

...egész jól sikerült a Csevegő, jó fej vagy, hogy nem csak a duplaszámba raktál kétoldalas Csevegőt, ami dupla élvezetet nyújt. Ja, az a kép a repülőn arról az izomagyúról egy icipicit hasonlít rád... (Koltai Balázs, Szeged)

...nagyon meglepődtem, amikor az áprilisi számban a Csevegőhöz értem. Hirtelen arra gondoltam, hogy rossz újságot vettem (Playboy vagy ilyesmi), de aztán rájöttem, hogy az ott te vagy, Zolee. De nekem kicsit gyanús az a nyakkendő.... Valld be, hogy egy kicsit csaltál! (Bene Barna, Balatonberény)

Kedveseim! Bevallom csaltam. Az eredeti fotón piros nyakkendő volt a nyakamban, de mivel az túl vadító lett volna (olyat csak a Playboy nyuszik hordanak), átszíneztettem kékre. Lebuktam. Szégyen, gyalázat. Ja, aki élőben is meg akarja csodálni testfelépítésemet, az kerese a Chip and Dale fiúk műsorát. Nehezen vagyok felismerhető, mert tánc közben kontaktlencsét hordok, hogy ne zavarjon a koncentrálásban...

NŐK LAPJA

Szia Zolee! Olvastam egyszer valahol, hogy egy nőnek az esik a legjobban, ha egyszerűen azt mondjuk: "Olyan szép vagy!". Van is ebben valami, hiszen ez a mondat a nőt teljes egészében dicséri és nemcsak a küllemre, hanem a belső tartalomra is vonatkozhat adott esetben. Annak ellenére, hogy ha az újságotoknak nemet kellene adnom, gondolkodás nélkül rávágnám, hogy férfi (a készítők nemétől függetlenül), hadd mondjam azt, hogy az 576 olyan szép, mint egy nő. Az újságírásban laikus vagyok, de a tipográfiához távolról van némi közöm, úgyhogy ezt nyugodtan elhihetitek. Az előző gondolatot továbbfűzve azt is el kell mondanom, hogy ha megkérdeznék tőlem, milyen szerintem az ideális nő, azt mondanám, olyan mint az 576 KByte: gyönyörű, intelligens, humoros és ellenállhatatlan vágyakat ébreszt. Még az ára is stimmel, hiszen egy szép nő is sokba kerül, de megéri. (Beta Zsolt, Budapest)

Szeva Zsolti! Milyen igazad van! Valószínűleg ebből kifolyólag olvassák szinte kizárólag fiúk a lapot. Elgondolom, amint először csak sóvár tekintetüket legeltetik rajta, nyálcsorgatva stírölik az újságosstandon a kívánatos "testet", aztán vagányan kipengetik érte a több mint két kilót (nehogy már szégyenben maradjanak előtte), majd meg sem állnak vele hazáig. Ott aztán magukra zárják a retyót és megindul a muri. Előjáték gyanánt elolvassák a Csevegőt, majd amikor már összemelegedtek és kellően forró a hangulat, megpörgetik (átlapozzák) egyszer, kétszer, háromszor. Kimelegedve, kissé meggyűrt lapokkal aztán az ágyra dobják, az újság meg pihegve, izgatóan szétnyílt lapokkal várja a folyatást... Ezt a következő hónapig eljátszák még úgy naponta 2-3-szor, úgyhogy igen jó partit csinál, aki megveszi: kitől kapni ma ilyen potom árért ennyi örömszerző pillanatot?

A TÉMA KOMOLY, DE NEM REMÉNYTELEN...

Hájt mindenkinek! Szerb óra van, elolvastuk az 576 legújabb példányát (Tök jó. Zolee, berakhatnál egy top listát. Csak semmi NINTENDO, sok PC - az majd javít a közhangulaton. Ha már nem játszhatunk, olvassuk elv alapján). Nos, arra az elhatározásra jutottunk, hogy megdobunk egy levéllel. Örülsz mi? Egyébként marha nehéz hozzájutni egy 576-hoz. 1: a határon ovadékot kell fizetni (20 kemény dinárt). 2: 218 Ft = 3.11 DEM = 5,28 DIN. 3: Csempészni kell, ha a vámos meglátja, elveszi. Persze előfizetni nem érdemes, ugyanis előbb lemegy a balkánra (tudod, ott, ahol a nagy vezér lakik) és onnan jó ha a csomagoló papírt megkapjuk. De ha hozzájutunk egyhez, akkor az utolsó betűjig kiolvassuk egymás kezéből vesszük ki (beleértve a tanárokat is) és bejárja egész Bácskát. Egyébként olyan nagy a nyomor nálunk (az embargónak is köszönhetően), hogy az a Jani, akinek van egy 286-os gépe. Ilyen roncson kell dolgoznunk, se játék, se áram (8-10 órán át), se semmi. Eltudod ez képzelni? Nem valószínű. Persze vannak itt, akik a benzin csempészetből meggazdagottak, annak van jó gépe meg áram fejlesztője. De mi is beindítjuk a bizniszt. Te, Martin gyere má! Nem kell cigi, pia, fegyver (géppisztoly, aknavető, ágyú, meg minden, ami kell). Ezt ne mond el senkinek, csak neked 50% kedvezmény egy PENTIUMÉRT vagy a kiselejtezett 576 példányokért (elég tiszteséges?). Ja egyébként az újság, a banda meg a duma jó (csak meg ne ártson a dicséret). Kösz, hogy benne van a levél az újságba. Nem minden nap kaptok levelet Vajdaságból (keretezd be és rakd ki a falra a levelet). Abba kell hagynom, mert járőrözik a tanárnő. Nem tudjuk mért tukmálnak vele, már 10 éve tanuljuk a szerbet és még mindig csak azt tudjuk megkérdezni, hogy mennyi a márka. Most 1,7. Na viszlát. Ul: Ha valamelyikőtök erre jár, hozzon benzint! (Rommel tábornok, Krisztián, Csaba, Dr. Szeles József - volt Jugoszlávia)

No comment. Ul.: Benzint viszünk.
Zolee



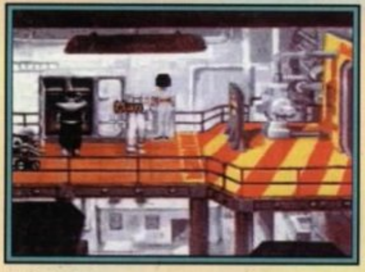


'94 közepén jelent meg először PC-re, majd Amigára a Beneath a Steel Sky, amely nemrégiben CD32-n is debütált. Akkoriban nagy sikerrel szerepelt, de Amigán a sokat szidott töltögetés és lemezcserélgetés miatt kissé megkopott a dicsősége. Nos, ezt a problémát maximálisan kiküszöböli a CD32-es változat, úgyhogy teljes lehet a játékélmény a jócskán cyber-beütésű kalandjátékban. Lássuk mibe is cseppenünk...

AHONNAN AZ EGÉSZ ELINDUL...

A játékhoz mellékelt képregényből, melyet a világhírű cartoon rajzoló, Dave Gibbons készített, és a játék nyúlfarknyi intrójából kiderül, hogy valójában nem értjük, hogy mi folyik körülöttünk. Lezuhanunk egy gyáróriás közelében helikopterünkkel két idegen kísérőnkkel a fedélzeten, majd alighogy





kikászálódunk a roncsból, mindkét kísérőnk tüzet nyit ránk, s menekülnünk kell. A közeli gyárba berohanva és elrejtőzve egy furcsa párbeszédnek lehetünk tanui: egy biztonsági őr és egy szerelő arról diskurálnak, hogy a vadállatként számontartott Reich nevű biztonsági őr ránk vadászik, mert kifejezetten fontosak vagyunk a gyár számára. De hát miért akarnak elkapni bennünket, mi lehet a céljuk? A családunkat és otthonunkat már elpusztították a GAP-on, azaz a városon kívüli "zöldövezeti" elővárosban, de mi lehet velünk a szándékuk? Ilyen és ehhez hasonló kérdések gyötörnek bennünket, midőn fenn ácsorgunk a tűzlépcső tetején és szemléljük, hogy a lenti biztonsági őr egy tapodtat sem mozdul a helyéről...

...AMIN KERESZTÜLMEGY...

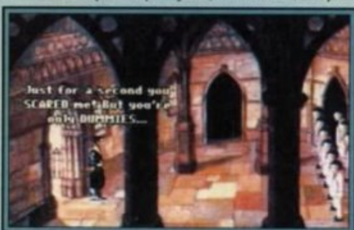
Nos, innentől a játék egy amolyan "békebeli" point and click technikára épülő kalandjáték, amelyben a nyilat mozgatva csak a megnézhető/felvehető/használható tárgyak nevei jelennek meg az adott tárgy mellett, közelebb lépve hozzájuk azokat megvizsgálhatjuk, majd behelyezhetjük az inventoryba vagy egy másik tárgyon vagy szereplőn használhatjuk. A játékban számos olyan teremtménnyel találkozunk, akikkel beszélgetni lehet - az ilyenkor megjelenő több-választásos-kérdések/válaszok közül a nekünk tetszőre kell ráböknünk. Ezek a vá-



lasztási lehetőségek nagyban függnek a már megismert személyektől, a megszerzett tudástól, tehát törekedjünk arra, hogy lehetőség szerint minden szereplővel elegyedjünk beszédbe, mert fontos információkat hordoznak a későbbiekre nézve. Néhány ügyességet és fürgeséget igénylő akciójelenet is el lett rejtve a játékba, ezeknek megoldásához az útvonal pontos megtervezése és a cselekvés villámgyors kivitelezése szükséges. Szerencsére a feladatok nem megoldhatatlanul nehezek és van egyfajta folyamatosság a történések között. Csak ritkán adódik olyan helyzet, hogy több képernyőt vissza kell mennünk egy probléma megoldásához - hacsak ott nem felejtettünk valamit. Ennek elkerülése végett minden tárgyat vegyünk fel, hiszen a közeli helyszínek valamelyikén úgyis hasznát vesszük.

...ÉS AHOVÁ ELJUT

A BASS egyik legnagyobb erénye a kézzel festett hátterekben és a szépen kivitelezett animációkban rejlik. Az eredeti változatok is erről voltak híresek, s ezt a tulajdonságot a CD32-es verzió is örökölte. A több mint 100 helyszínen látszik, hogy gondos kezek munkája. A játék másik specialitása, hogy a CD adta lehetőségek kihasználása végre hangban is megjelenik: a játék a párbeszédeket nemcsak kiírja a képernyőre, hanem a szereplők

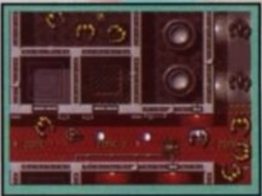


beszélgetnek. Beállítható továbbá (ami egy eddig nemigen látott opció), hogy milyen akcentussal beszéljenek a szereplők: bevándorló, óangol vagy amerikai angolt használjanak. Sajnos a beszéd bekapcsolása lelassítja a játékmenetet, mert minden egyes szöveget külön tölt be a CD, de néha érdemes belehallgatni a csevelybe. A helyszínek betöltése szintén néhány másodpercet felemészt, de még mindig jobb, mint az állandó lemezcserélgetés, nemde?

HÓKUSZ POKEUSZ

ALIEN BREED (PC)

Semmilyen fegyver sem fog ezeken az ocsmány földönkívülieken?! Talán néhány pályakód igen...



2- AAJIHGDDC
3- GGHDGGDG
4- HDICICCII
5- IDHEHDGCC
6- IJIIDIHEC
7- CFDFEFEFJ
8- JIIJIIIIC
9- AAAABAAAA
10-CCGDGBBBB
11-HHIAAJJIG
12-GGDDJJHFD
13- JIECBFGFF
14- HGGEDDCCB
15- HHHGFGDCC
16- IHDCHGHFF

BODY BLOWS (PC)

Ha az Options menü képernyőjén öt másodpercig benyomva tartjuk az "E" és "W" billentyűket vagy a joystick gombját, egy cheat menübe ugorhatunk be. Itt olyan előnyökre tehetünk szert, mint például a sérhetetlenség, de sok más egyéb kiválasztására is lehetőségünk van.

FLASHBACK (PC)

A könnyű szintre már kaptatok kódszavakat, nem is keveset.



Ezért most a nehéz szinté a terep: **MANIAC, CAPSUL, FUGU, PICOLO, ZZZAP, TOHOLD**

DYNABLASTER (PC)

Nem boldogultok ezzel a vidám kis játékkal? Mi sem egyszerűbb, mint a címképernyőn begépelni, hogy **MUDSONSOFT**, mellyel mind örökéletet, mind végtelen sok bombát kaptok.

HERETIC (PC)

A legendás Doom RPG-beütésű utódja méltán aratja babérjait a PC-s táborban. Természetesen ehhez is léteznek örökélet-, örök fegyver-, megamit-akartok-csalások. Néhány kód ízelítőül:

RAVMAP - Teljes térkép.
MASSACRE - Minden szörnyet kinyír az adott szinten.
SKEL - Mindhárom színű kulcsot megkapjuk.



SHAZAM - Megduplázza a fegyverek hatóerejét (Tome of Power).
RAMBO - Valamennyi fegyver, teljes tárral.
QUICKEN - Sérthetetlenség (ki/bekapcsolható)
PONCE - 100%-ra állítja vissza az életerőt.
KITTY - Átjárhatóvá változtatja a falakat.
ENGAGE xx - Az első szám a fejezet, a második az epizód számát jelenti. Magyarul szintugrás bármely helyszínre.
GIMME x - A-J-ig a legkülönbözőbb varázslatok nyerhetők. A **"H"** a kedvenc: csirkévé varázsolhatjuk ellenfeleinket.

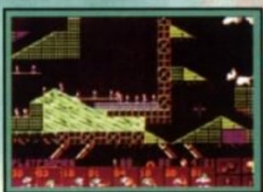
MAGIC CARPET

Szőnyegutazóknak egy tuti tipp: nyomjuk meg az "I"-t, hogy a kommunikációs módba kapcsoljunk, aztán írjuk be: RATTY, majd Enter. Ezzel bekapcsoltuk a cheatet, amelyet a következő billentyűzetkombinációkkal aktivizálhatunk:

ALT + F1: Az összes varázslat rendelkezésünkre áll.
ALT + F2: Mannát kapunk érte.
ALT + F3: Egy gombnyomásra mindenkit kiirt.
ALT + F4: Minden kastélyt romba dönt.
ALT + F5: Minden lufit (balloon) elpusztít.
ALT + F6: Gyógyítás a jutalmunk.
ALT + F7: Minden kreatúrát kinyír körülöttünk.

LEMMINGS 2 - THE TRIBES (PC)

Sokan kíváncsiak a későbbi szintekre, de sehogy sem sikerül átjutniuk néhány pályán. Őket külön öröm fogja eltölteni, ha megtudják, hogy erre is sikerült megtalálni a megfelelő orvosságot. Ehhez lépjünk be a játék directoryjába, s editáljuk az **L2.INI** nevezetű file-t (a DOS Editje megteszi). Itt bent menjünk a legutolsó sorba és írjuk be: **Cheat = 0** (szó szerint). Mentsünk, majd indítsuk el a játékot. A játékban lépjünk be az options menübe, majd itt nyomjuk meg az egeret a "cheat mode"-on. Ha ez nem lenne ott, akkor próbálkozzunk elölről a file átírásával. Ha vi-



szont jól csináltunk mindent, ezután arra a pályára mehetünk, ahová csak kedvünk tartja.

INFERNO

Valódi csoda, ami most következik! A sokak által kedvelt, de nehézségi foka miatt gyakran káromolt játékhoz bemutatunk egy kellemes csalást, amivel megoldódik minden problémátok. Amikor bejött a játék, tartsátok nyomva a jobb **SHIFT**-et és írjátok be: **LOLIFE**. Teljes sérthetetlenség a jutalom, plusz, ha pauzáljátok a játékot, az 1-7 gombokkal további extrák között csemegézhettek.

SETTLERS (AMIGA, PC)

Az egyik legnépszerűbb stratégiai játék volt a Blue Byte



"favágó" játéka. Egy remek kód a szintugrásokhoz: **PASSIVE** - és akármelyik pályára lehet ugrani.

POPULOUS (AMIGA, PC)

Egy ősrégi, ámbár korszakalkotó stuff, mely még sokakat lázban tart (én nem egy emberről tudok). Nekik küldjük a 999-ik pálya kódját: **KILLUSPAL**.

THEME PARK (PC, PC CD-ROM)

Többen is elkeseredéssel fordultak hozzánk a súlyos pénzügyi válságaikat illetően. Van megoldás ilyesfajta problémákra. Ez több pontból áll össze:

1- Annyi pénzt vegyünk kölcsön a banktól, amennyit csak lehet.
2- Mentsük ki az állást.
3- Lépjünk be a program SAVE alkönyvtárába, majd DEBUG-oljunk egyet:
-NX.G* ("X" a mentésünk nevét, a csillag pedig a számát jelezze)
-L
-E 0112 00 00 00 00 00
-W
-Q



4- Indítsuk el játékot és... MEGLEPETÉS! Nincs egy fitying tartozásunk sem. Abban az esetben, ha még mindig anyagi gondokkal küszködnénk, akkor nyugodtan essünk keresztül a procedurán többször is, ahányszor csak jól esik.

Rácz Gyula

Recsegett, ropogott alattam a láda, akár Onedin kapitány túlterhelt vitorlása.

WINGS OF GLORY

AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

A bejelentkező képsorok átlagosak, nem tesznek rám semmilyen hatást, illetve megállapítom, hogy már láttam ennél sokkal szebbet is (főleg CD-n!). Nehézkes bejelentkezés után madártávlatból látom, amint három gép közül kettő nekilendül, aztán engem is gépbe úsztat a "kamera", kapaszkodom hát a másik kettő után. Mit sem sejtve ismerkedem masinámmal, jobbra-balra nézelődöm. Örömmel fedezem fel, hogy a csűrőlapok és kormányfelületek kitérnek, elmozdulnak. (Nem rossz előjel a program egészére nézve!) Két kísérőm egyszer csak idegesen szétrebben, "ezeknek meg mi bajuk?" - kérdem magamtól. Nem sokáig kell gondolkodnom, már hallom én is az erős géppuska tüzet, azaz valahonnan lőnek rám! Jól kezdődik "próbaköröm", máris benne vagyok a sűrűjében nyakig! Vadul forgolódom, keresem ellenfelem. Megvagy! Egy terepszínűre festett kétfedelű. Húzom utána a botot, már majdnem benne van a célkörömben, de a lövés előtti pillanatban mégis kicsúszik. Közben farlövésze okádja rám a tüzet, időnként ostorcsapásként vernek rajtam végig sorozatai, szerencsére nagyobb sérülések nélkül megúszom. Megnyomom a gép orrát, hogy sebességet gyűjtsek, aztán ahogy csak tudok, húzok utána. Jesszusom! Megszólal alattam a gép(!), recseg, ropog, nyikorog, úgy érzem pillanatok alatt darabokra esik... Lejjebb veszem a gázt, csökkentem a gépre ható terhelést. Időt vesztek ezzel a manőverrel, előbbi ellenfelem máris távolodik. "Nem játszol már velem? Ne menj el, még itt vagyok!" őt azonban magasztosabb célok fűtik, egyenesen a repterem felé repül... "Az anyja!" Teljes gázzal nyomulok utána, miután felismertem, hogy bombázni készül. Nehezen érem utol, a bombák oldását megakadályozni már nem is tudom. A pontos célzás miatt azonban nem törődik a manőverezéssel, s így hosszú, vaskos sorozatokkal szórhatom tele. Először enyhén füstöl, majd a faroklövésze hallgat el, végül utoljára még megemeli orrát, azután jobb oldalára dőlve dugózik nulla méterig... Első légi győzelmemen túl vagyok...


Ugyanaz "szivar" egy másik kameraállásból lekapva.


Már füstöl és a gépágyúja is hallgat. Kár lenne a további lőszerért.

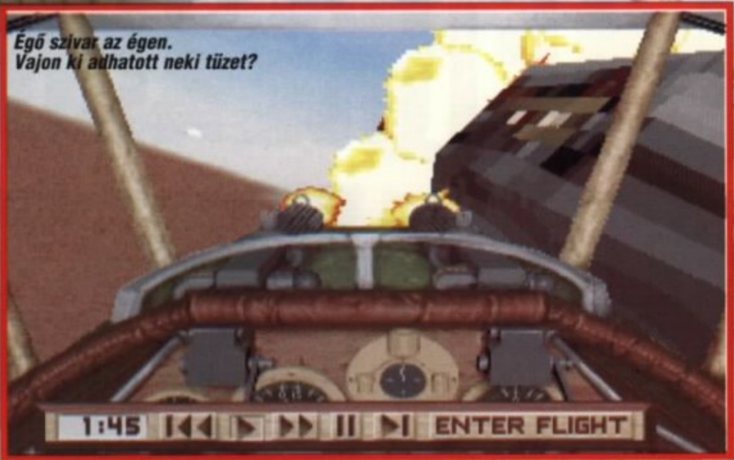
KÉSŐBBI TAPASZTALATOK

A megkezdett játékban egy amerikai pilóta személyében harcoljuk végig az Első Világháborút. Különböző karakterekkel folytathatunk bugyuta beszélgetéseket, de ettől nem tudtam különösebben lázba jönni. A nélkülözhetetlen tapasztalatokat a "Create Mission"-ból szereztem, ahol 3 küldetésfajtából, illetve ezek keverékéből (**Air Combat, Bombing Run, Gauntlet, Random Mission**) választva indulhattam különböző bevetésekre. Ezt követően még ki kellett választanom a lehetséges 5 repülő közül (**Sopwith PUP, Sopwith Camel, SE 5a, Spad XIII, Fokker DR1** - ez utóbbin némileg szabad csodálkozni) a számomra legkedvesebb típust, majd a "Loading Mission" felirat megjelenésével kivehettem megérdemelt kávészünetem. Miután a kávé lefőtt, megkávéztam és elmosogattam az összekent csészét, a program is hajlandó volt továbblépni...


Nincs kegyelem, csak a mozdony úszta meg ezt a rohamot.


A hangár, amelyből kikandikál egy léghajó orra.


Bevetésre készen állnak repülőink.



Égő szivar az égen. Vajon ki adhatott neki tüzet?

A választott feladattól függően további beállításokra lehet még szükség. **Air Combat** esetén az ellenfél gépeinek típusa is megadható, vagyis hogy mikre szeretnénk lövöldözni. 13 célpontfajta között válogathatunk. Számomra a **Bombing Run** okozta ebben a programban a legnagyobb gyönyört. Miután megadom mivel és milyen magasságból óhajtok csapást mérni, kezdődhet a bevetés. N-nel elő-



A Zeppelin a következő pillanatban átadja magát az enyészetnek.

csalom a térképet, kijelölöm rajta a célpontot, aztán nyomom az A-t. Rövid idő múlva a kijelölt térségben termek, és indulhat a vetőgép. Most egy vasúti szerelvényt támadok. Jobbra mögöttem pöfög a csühös, leborítok, és már a szerelvény előtt szórni kezdem terhemet a sínekre. Nem ok nélkül teszem, ha az első rácsapást elvéteném, ezzel vágom el a menekülés útját. Negatív jóslatom beteljesül, a mozdonyt nem tudom elkapni, a szerelvény kettészakad. Igen ám, de a lebombázott síneknél véget ér az út... Nekem már csak arra kell ügyelnem, hogy a lehető legkevesebb fordulóval fejezzem be ezt a feladatot. Nem lehet nem észre venni, hogy amikor a mozdonyhoz közel repülök, hallom beteg tüdejének sípolását...

Következő célpont a Zeppelin hangárok. Hasonlóan az előbbihez, a térképen kijelölöm, majd az autopilótával a célterületig reptetem magam. Az elém táruló látvány gyönyörű. A hatalmas épületekből kilóg a szivarok orra, a tetőt kell rájuk omlasztanom. Légvédelem nincs, úgyhogy semmi sem keseríti önfeledt pottyantásaim. A helyezkedésben nagy segítségemre van az egér. A játék elején ugyanis úgy konfiguráltam, hogy nézőpontomat tetszőlegesen változtathatom vele, mintha a nyakamat forgatnám. Teljes a körbe látás, ami a légiharcok közepette sem elhanyagolható előny.



A már emlegetett terepszínű kétfedelű a faroklövésszel.

A MŰSZERFALAK

Természetesen mind az öt repülőgépnek más a műszerfala, sőt a szárnymerevítők, és a géppuskák is más-más pozícióban rontják a kilátást. Mindegyik gépben öt alapműszer található: 1.) **Altimeter = magasságmérő, 2.) Compass = iránytű, 3.) Level Flight Indicator = csúszásjelző, 4.) Speedometer = sebességmérő, 5.) Tachometer = fordulatszámmérő.**

ÖSSZBENYOMÁSOK

Ha a testvérem lennél Tisztelt Olvasó, ajánlanám-e neked megvételre ezt a programot? Ez a hatalmas kérdés, és most erősen gondolkodóban vagyok. Mert a program nem rossz... De ha csak 4 Megás lenne gépem, vajon bővíteném-e miatta? (Nem.) Ha még nem lenne CD-ROM-om, venném-e csak ezért? (Nem.) És ha mindezekre már nem kell áldoznod? Akkor jókat fogsz játszani vele...

-(—Sz.JVC.—)-

Billentyűzet parancsok

Fegyverzet:

Következő légicél (out)....................T
Következő légicél (in)....................Shift T
Következő saját gép (out)....................Alt T
Következő saját gép (in)....................Shift Alt T
Következő földi célpont (out)....................Ctrl T
Következő földi célpont (in).....Shift Ctrl T
Célpont kiválasztás törlése........Ctrl Alt T
Gépágyú elsütő billentyűje....................Space

Gépágyú kapcsolók:

(csak az S.E.5a típusnál)....................G
Rakéta indítás....................R
Bomba vetés....................B
Lőszer....................W
Fegyver működésének szemléltetése Alt W
Bombák és rakéták "követése".....Shift W

Játék kapcsolók:

Vissza a főmenübe (nem a repülésből)..Alt M
Összekötő részek átlépése....................Space
Kilépés az összekötő részből, moziból .Esc
Játék opciók (csak repülés közben)...Alt O
Szünet....................P
Hang (beszéd) be-ki....................Ctrl S
Zene be-ki....................Ctrl M
Joystick kalibrálás....................Alt J
Kilépés a játékból....................Alt X

Repülés rögzítése:

Play (video lejátszás)....................Ctrl P
Gyors tekercselés előre....................Ctrl F
Szuper gyors előre....................Shift Ctrl F
Visszatekercsel-újraindításhoz.......Ctrl R
Kockázva léptetés....................Ctrl A
Enter game....................Ctrl E
Információs tábla be-ki....................Ctrl H

Manőverek, navigáció:

Motor erő....................1-0
Motor erő fokozatos növelése....................+=
Motor erő fokozatos csökkentése........_-
Motor leállítása....................~`
Lábkormányok....................<,>
Lábkormányok maximális kitérítése........
....................Alt<,Alt>.
Autopilot....................A
Navigációs térkép....................N
Kötelékbe rendező parancs....................Alt F
Kötelék oszlató parancs....................Alt B
Magasság lekérdezése....................H
Sérülések lekérdezése....................D
Sebesség lekérdezése....................S
Motor "blipper" (tűzveszélyes)....................E
Idő gyorsítás ki....................Tab
Idő gyorsítás....................Shift Tab

Kamera nézetek:

Műszerfal (előre nézet)....................F1
Követő kamera (hátulról a gépünk).......F2
Balra nézet....................F3
Jobbra nézet....................F4
Hátra nézet....................F5
Külső kamera....................F6
Nagyítás be-ki....................[ ]
Válogatás a földi célpontok között .Ctrl F6
Célpont nézet....................F7
Felső kamera....................Alt F7
Felső kamera szögének változtatása......F
Áldozat kamera....................F9
Fegyver kamera....................F10
Lewis ágyú kamera....................L
Műszerfal ki(be)kapcsolása....................C
Szemünk fixen a célpontra (T) szegezve ..Y

576 KByte ÉRTÉKELŐ

WINGS OF GLORY KIADJA: EOA

grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás
PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **75%**

C64: LEMEZ KAZETTA
AMIGA: CD32
PC: RAM: 8MB HD: 13MB VIDEO: VGA CPU: 386
CD: 1 ZENE: SB SBPRO ROLAND

A LEGÚJABB CYBER-STORY SAJÁTOS





Íme az Icarus. Amint megszerezzük hozzá az szupereros aksit, elhagyhatjuk ezt az átkozott helyet.

Emlékszem, úgy egy éve lehetett amikor az első képeket láttam a játékból, s hitetlenkedve olvastam a mellé vakarintott szöveget, mely szerint egy valóban interaktív játék lát napvilágot, amiben egy eddig soha nem használt technikát alkalmazva szintetikus, 3D-s figurák alakítják a szerepeket. Emellé jön még a többszáz féle kameraállás, melyek közül automatikusan a leglátványosabb kapcsol be, stb. Nos lássuk...

CSAK ÚGY ÁLTALÁBAN...

Előre bocsátom, hogy senki se számítson vidám történetre. Végig kegyetlen a harc az életbenmaradásért, nyomasztó a hangulat a kihalt, szürke folyosókon, brutálisak az összecsapások az őrökkel, s ráadásul még azt se tudjuk, kik is vagyunk valójában. A játék intrója nem sokat árul el: űrhajó landol egy kietlen, homokos hold bázisán, ahol már várják. A hajóból kiguruló kocsiról két őr egy testet emel le, s bevonszolják a bázisra. A következő képsorok egy véres operáció első pillanatai, s ezzel le is zárul az intro - néhány percnyi töltögetés után vaságyon ébredünk egy cellába zárva memória nélkül - fogalmunk sincs kik vagyunk, és miért kerültünk ide, s leginkább egy robotból és emberből összetákolt teremtményre hasonlítunk.



Balra lent van az Icarus, lent jobbra pedig a szkafander. Más semmi erdekes.



Ez a reaktor, immár leállítva. A 90 másodperc nagyon szukreszabott, épphogy elég.

Kicsit visszakanyarodva a bevezetőhöz, megpróbálom szavakba önteni mit is takar a szintetikus 3D-s elnevezés. Vektorosan mozgatott alakot már biztosan mindenki látott (Alone in the Dark sorozat). Azt se nehéz elképzelni, hogy egy élő ember mozgásait bedigitalizálják. No, az előző két technikát keverjétek össze, s ha minden igaz egy teljesen életszerűen mozgatható és élethű kinézetű ember a végeredmény. A mozgás tényleg nagyon élethű, és az alak sokkal szebb, mint vektoros társai. A kameraállásokat sem nehéz elképzelni - vessetek csak egy pillantást a képsorozatokra. Azt hiszem még a hangról kéne szólnom - de ezt most nem teszem, ugyanis csak Sound Blastert használ a digi hangokhoz, és kedvenc GRAVIS-emet sehogy sem sikerült behergelni a játékhoz. Úgyhogy maradtam a rádiónál és saját (majdnem General MIDI-s) hangkészletemnél. Ja és a dobozon valami 8 csatornás, távolságtól függő hanghatásokról is írnak.

EGY KIS KEZELÉS

Ami a legfontosabb: új játék kezdetén válasszátok az easy combatot, főleg ha hasonszőrűként, ti is kalandjátékokon nevelkedtetek. Ezután indul a játék az előbb említett cellában - de mielőtt belekezdenék a leírásba lássuk a létfontosságú billentyűket. A "P" billentyűvel léphetünk be személyes adatbankunkba, ahol a következő funkciókat kérhetjük le: intventory (közvetlenül "I"), ahol tárgyainkat rövid ismertetővel láthatjuk. A Ready gombbal vehetjük őket a bal kezünkbe. Diagnostic (D): diagnózist kérhetünk magunkról, itt életerőnket (fenn) és akkumulátorunk töltöttségét láthatjuk (lent). A Charge ponttal a belénk épített PFD lőfegyvert tölthetjük fel, ha van megfelelő elemünk. Ha életerőnket szeretnénk visszaállítani, csak kapcsoljuk be a Biological Repairt, s akkumulátorunk már tölti is - legalábbis amíg van benne energia. A Journal (J) pont egy nagyon hasznos menüpont (főleg nekem): hősünk végig feljegyzéseket készít kalandjairól. Az Options menüpont nem szorul komolyabb bemutatásra: kilépés, mentés, töltés, hangerő, feliratozás, gamma korrekció (milyen világos legyen a kép) - azt hiszem ezeket felesleges részleteznem.

Játék közben a kurzorgombokkal mozoghatunk, pontosabban a numerikus billentyűzettel. Shifttel együtt nyomva a gombokat futhatunk, ALT-tal és CTRL-lal együtt pedig kezünkkel/lábunkkal harcolhatunk. A harc üzemmódba a "C" billentyűvel léphetünk be. Szerintem felesleges kielemezni a mozgáskombinációkat, mindenki rájön játék közben. Még két lényeges gomb: az Enterrel tárgyakat vehetünk fel, a Space-szel pedig használhatjuk őket, illetve létrákon mászhatunk le és a monitorokat kapcsolhatjuk be vele. Akkor lássuk a komplett megoldást!

ÉBREDÉS

Egy lehangoló cellában ébredünk fel terminátorszerű testünkben egy ápolórobot társaságában. Fogalmunk sincs, hogy kik vagyunk és miként kerültünk ide. Egyetlen érzés vezérel: el innen! Első dolgunk legyen a robotot eliminálni. Ehhez kapcsoljuk be a harc üzemmódot, s verjük szét (Alt + 8, 9 ütéseket ajánlom). Miután felfordult, üssük addig, amíg bele nem száguld a sugárajtóba, s így végre szabad az út kifelé. A cellánkban találunk egy csirkecombot és egy személyes noteszt, amiben feljegyzéseinket olvassuk - bár nem emlékszünk rá, hogy valaha ilyeneket írtunk volna. Menjünk át a melletünk lévő cellába, ahol egy félkarú őrült dühöng. Tegyük elé a combot, majd vegyük fel a földről elektromos noteszét, az ismeretlen lány fotóját és a villát, majd húzzunk ki a cellából - vagy verjük meg. A villával nyissuk ki a zárt ajtó melletti dobozkát, majd állítsuk olyan helyzetbe a kapcsolókkal az áramkört, hogy a két villogó sáv közt biztosítsuk az "átjárást". Ekkor nincs más hátra, mint puszta kezünkkel szétfeszíteni az ajtót, s máris a vezérlőteremben vagyunk. A fenti kis monitorokon kapcsoljuk ki a cellákat védő sugarat (a 2-esét nem lehet), majd vizsgáljuk meg a 4-es cellát. Egy furulyát és Dane elektromos noteszét találjuk itt. Furulyázzunk néhányszor, mire hősünk szomorúan konstatálja, hogy "előző életéből" semmiféle emléke nem maradt: a furulya hangja semmit nem hozott elő memóriájából. Dane noteszéből érdekes dolgok derülnek ki: elolvashatjuk idekerülésének történetét, s a Caynannel közösen kitervelt szökési akció kudarcát. Caynan egyébként a szomszéd cella őrültje, hosszú ideig a bázis biztonsági embere - csak nem tetszett neki a rendszer, s így itt végezte. A legfontosabbb Caynan kódszáma, amire éppen égető szükségünk van. Irány ismét a vezérlőterem, s kapcsoljuk be a bal oldali monitort, amivel a 4. cella robotját irányíthatjuk. Vegyük fel vele Caynan leszakadt kezét, majd vigyük el a szürke ajtó melletti kézleolvasóhoz (jó szorosan álljunk a sarokba). Most lépjünk a szomszéd monitorhoz, s adjuk be Caynan személyes kódját - kéz a scanneren, kód beadva - s máris kiléphetünk a folyosóra.

ROBOTOK ÉS RAPTOROK

Lehetőleg mindenki mentsen most egyet, mivel egy veszélyes szerencsejáték következik: a folyosón bóklászó robotot ki kell kerülni, ügyesen el kell futni mellette. Ha pont jól jön ki a lépés, bejuthatunk a folyosó végén jobbra nyíló terembe. Bent nyissuk ki a piros gombbal a lejárót, majd a kereket eltekerve engedjük le a konzerváló folyadékot. Keressük meg a monitort, s nézzük meg, kik is találhatók az egyes hibernálókban: a 2-esben egy DNS-hibás raptor van, s épp ébredezik a fogytán lévő folyadék miatt! Miután kiszabadult, tekerjük vissza a csapot, s zárjuk be a lejárót. Vegyük fel vele a harcot, s úgy intézzük, hogy amikor kidől (csak rövid időre vágja hanyatt magát!), essen a lejáróra. Ekkor nyissuk ki a csapóajtót, és gyanús harci zajok szűrődnek fel lentről! Engedjünk le még egy kis löttyöt, majd nyugodtan lesétálhatunk, hisz a két harcoskedvű vadállat lefagyott. Fussunk be a csőbe, s irány a jobbra vezető járat. Az eddig megközelíthetetlen 2. cellába jutunk - sajnos nem vagyunk egyedül, velünk van egy őr is. Üssük le, majd szedjük fel a földről a lézerfegyvert. Másszunk vissza, majd fel a létrán s próbáljuk ki új fegyverünket a folyosón razziázó roboton. Ugorjunk be a liftbe, s célozzuk meg a első emeletet. Kint 5-6 pici robot vár reánk, végezzünk velük a fegyverünkkel - ajánlom, hogy használjuk ki a lézer "mandiner" tulajdonságait! Ha már nincsenek sokan, menjünk ki, s fussunk a lift mögé, ahol egy ágyú van, s mellette egy rettegő katona, aki rögtön kap egy maflást tőlünk, mert hatástalanította az ágyút. A rettegő őr hajlandó visszakapcsolni, csak menjünk elég távol. Most, hogy végre lőhetünk, álljunk az ágyú mögé, s szedjük le a két űrhajót. Munkánk végeztével fussunk vissza a liftbe, s irány a harmadik emelet. Itt is egy robot üdvözöl, akire társaihoz hasonló sors vár. Miután végeztünk vele, irány a bal oldali ajtó, ahol Dr. Mastabával, az őrült orvos-tudóssal akadunk össze, aki kiselőadást tart remekművéről (azaz rólunk), s biztosítja Dane-t is, aki az asztalon fekszik, hogy hamarosan követ minket. Mastaba egyik őrét is behívja, hogy élő előadást tartson operációjáról, de Dane egy alkalmas pillanatban összeroppnatja Mastaba irányítóját, s így megszűnik Mastaba bénító ereje.

IDEGEN A REAKTORBAN

Hirtelen minden elsötétül, majd egyedül ébredünk fel a szobában. Vegyük fel a földről az gyógyító szerkezetet, majd Dane-ből vegyük ki az elemet, ha a miénk már kimerülőben van. Egyelőre ennyi - menjünk ki, s irány egyenesen a folyosón, át az ajtón, ami mögött egy felbőszült őr vár egy emelvényen. Aki kicsit szeretné átlátni, mi is volt eredetileg ez a bázis, s mi történt itt, miután Mastaba fejébe vette az operálgatást, az olvassa el a monitorok szövegét. A lényeges tennivaló itt az őr leütése, és a kis targonca (a legközelebbi monitoron van a vezérlőpanele) irányítása egyenesen a reaktorba. A reaktor bejáratát a folyosón jobbra találjuk (a targonca szemszögéből balra), s bent egy bolond robotot kell a mélybe taszítanunk targoncánk segítségével, mivel komoly veszélyt jelent számunkra. Egyik monitoron megtalálhatjuk a reaktor jelzőszámát, ezt nem árt feljegyezni. Ha megvagyunk, lépjünk be az emelvényen található öltöztetőbe, s szkafanderben nyugodtan besétálhatunk a reaktor belsejébe, ahol 90 másodpercünk van a reaktor leállítására, és az ide beszabadult idegen elpusztítására. Őkelme szökött meg a 2. cellába található koporsószerű valamiből, s átásva magát a bázis falain, ide lyukadt ki - nagyon erős, pontosabban elpusztíthatatlan lény. A trükk a következő: kapcsoljuk be a sugárutat a reaktorig, fussunk át, hergeljük fel az idegent néhány ütéssel vagy lövéssel annyira, hogy utánunk jöjjön a sugárúton. Természetesen nekünk kell gyorsabban a kapcsolóhoz jutni, s kikapcsolni... Őkelme a mélybe landol, mi pedig kapcsoljuk vissza az utat, fussunk a nagy kapcsolókig és nyomjuk le őket, majd irány a monitor, írjuk be a kódot, és kapcsoljuk ki a rendszert. Tizedikre talán sikerül... Most, hogy nem fenyeget robbanásveszély, irány a folyosó, ahol üssük le a gyanútlan őrt, s vegyük el a fegyverét. Menjünk ismét a targoncás terembe, álljunk rá a nagy villásliftel, s indítsuk be a monitoron látható Icarus Access ponttal. Lent ismét egy izgága őr vár, akit osszunk ki, majd kapjuk fel a földről az idegen kockát, és az űrhajóból az aksit, ha már nagyon lemerülőben lennénk. Irány a lift és a negyedik emelet, ahol a változatosság kedvéért ismét egy robot vár. Nem lesz könnyű préda, így érdemes menteni egyet. Miután lángokban áll, használjuk a zsilipajtó paneljét, s rakjunk ki valahogy egy belül üres négyzetet (ha jól emlékszem ilyen a kód), s ha ügyesek vagyunk egy rövid séta után a bolygó felszínén állhatunk, a savas tó partján, a leszállóhely mellett. Menjünk le a lifttel egy szintet, majd a kis robotok mellet fussunk el, egészen az első mű-alagútig. Itt ugráljunk le a szürke kockákon, s a savas részek felett pedig az űrhajó mellett talált kocka segítségével repüljünk át. Ha ügyesek voltunk, az egyik lelőtt űrhajóhoz érkezünk.

KIVITELBEN



EGY SZERENCSÉTLEN TÚLÉLŐ ESETE

Menjünk be a hajóba, s álljunk meg a rács előtt. Hamarosan felhúzódnak a rácsok, s előlép a Marinesek kapitánya, aki sehogy sem akar szövetségre lépni velünk - ezért halál reá (a lézer nem hat rá, csak üssük!). Hagyatékai egy Tonfa fegyver és egy dekódoló. A dekóderrel nyissuk ki a rácsokat, ami mögül előlépett, s a benti ágyúvezérlővel lőjünk egyet a távoli szürke tömbbe, mire a savszörny megindul felé. Amikor odaér, lőjünk még egyet, ami sikeresen végez vele, s szabad az út a part fele. Ismét rohanás, 84 másodperc alatt kell elérni egy jára-



Általános harci jelenet. 8-10 ütés könnyű fokozaton elég az idegen lénynek.

tot... Tegyük a földre a fegyvert, majd szereljük szét a hajó mellett lévő bombát. Fussunk a partra, vegyük kézbe az idegen kockát, s jussunk el a partra tömbmászással és a kocka segítségével. Tegyük el a kockát, majd rohanás az aknába, s a végében tegyük a bombát a zárt ajtó elé, rohanjunk ki az aknából jó messzire. Menjünk vissza a fegyverünkért, majd osonjunk beljebb az aknában, s használjuk az öltöztetőgépet. Egy hatalmas terembe jutunk, ahol Dr. Escher a bolygó élőlényeit és a letűnt civilizációt kutatta, amíg nem ütköztek érdekei Mastabáéval, aki a kutatások eredményeit sajátosan alkalmazta, s gyilkológépeket kezdett gyártani őreiből, a kutatóbázis munkatársaiból. Használjuk rajta a gyógyító szerkezetet (a lezuhant hajón is van egy ilyen, ha a miénk esetleg már kifogyott), mire egy fordítógépet nyom a kezünkbe, amivel a nagyterembe lévő hieroglifákat olvashatjuk el. Akit érdekel az idegen története, az másszon vissza a bolygóra, s keresse meg azt a termet (a döglött savszörnytől észak-keletre), s olvasgassa el a falon található szövegeket. Ha ezzel megvagyunk, Dr. Eschertől induljunk tovább a folyosón, a következő terembe, ahol kitör a falból egy idegen, s mi menekülhetünk. Taktikára van szükség, engedni kell, hogy kifusson a folyosón az idegen, s a Dr. Escher melletti csövön távozzon. Üssük meg néha, majd álljunk el az útjából - előbb-utóbb sikerülnie kell. Miután elmenekült, nyissuk ki a törött koporsót, s oldjuk meg a logikai feladatot (egyeznie kell a felső ábrával az alsónak), s vegyük el jutalmul az idegen talizmánt. Ennek segítségével mi is aktivizálhatjuk a csövet, s egy fantasztikus repülés után egy központi teremben landolunk, ahol nyolc ilyen cső van. A középen lévő szerkezettel nyissuk ki az alsó hármat (Ha a legfelső jel az 1. és a többit az óra járása szerint számozom, akkor a kódok: 3, 5 ,7 - 2, 7 - 2, 5, 7). Menjünk be a baloldali csövön a gravitáció nélküli terembe, ahol a fegyverlövés segítségével tehetünk szert sebességre. Így jussunk át a másik oldalra, ahol egy idegen lényt ügyesen le kell ütni, s hagyatékát, egy fura kockát pedig felvenni. A kockát mindjárt használjuk magunkon, üvegszerű anyaggal von be, s így átsétálhatunk az ajtón, ami mögött ismét logikai feladvány vár, amit most nem magyarázok, a megoldás színsorrendje: z, p, l, s, k, b, k, l, s, p, b, p, k, l, b, z, p, z, l. Erre a földalatti városban kigyúlnak a fények, s megjelenik Gen, az volt uralkodó, s átad egy 500 egységes elemet. Hoppá, ez elég erős az űrhajó elindításához (375 egység kell hozzá, ez annyit jelent, hogy maximum 7 vonal energia mehet le a diagnózis-képernyőn!).


O Dr. Mastaba. Éppen mutét közben kaptuk lencsevégre.

MÁR TÉNYLEG NINCS SOK...

Nincs más hátra, mint visszamenni a csőközpontba, s a jobboldali csövön a gravitációs gyűrűhöz jutni, amit a nyilak segítségével addig forgassunk, amíg a világos részek egymás fölé kerülnek. Ekkor eltűnik a bolygó belsejében futó körgyűrűből a zárókorong, megnyílik a savas tó közepe, s így be lehet repülni a bolyó belsejébe. Erre azért van szükség, mert a bolygó sajátos szerkeztének köszönhetően komoly energiára van szükség a planéta légkörének elhagyásához, s a bolygóban található két körgyűrűben keringő gravitációs magok szinte semmit sem engednek ki a légkörből. Most, hogy űrhajónkkal berepülhetünk a bolygóba a gravitációs magokat magunk után csalhatjuk, s könnyűszerrel elhagyhatjuk a felszínt - igaz a bolygó élete árán, mert ahogy kikerülnek a magok, felrobban. Irány ismét a csőterem, s a villogó cső melletti szerkezetet kapcsoljuk be, egy kamera a hieroglifás termet mutatja, ahol két katona vár ránk. Emeljük fel a felső gomb segítségével a gömböt a terem közepéről, mire a katonák jelentést tesznek, s parancs szerint az egyik megvizsgálja a lyukat. Amikor lehajol, szépen engedjük vissza a gömböt, majd emeljük fel ismét. A másik egy gránátot dob a lyukba, amit természetesen visszajuttatunk a feladónak... Így szabad az út kifelé (a fura kockával váljunk üvegessé, ugyanis így nem fog rajtunk a lézer, s szkafanderre sincs szükség a bolygó felszínén). Remélem mindenki emlékszik a visszaútra az Icarushoz. Az akadékoskodó őröket küldjük át a másvilágra, Dr. Mastaba menekülését újabb áldozatával (Dr. Escher) pedig tétlenül nézzük végig. A zsilipajtó előtt leütött őrnél találunk egy feljegyzést az ajtó nyitókódjának megváltozásáról: két vízszintes vonal fent és lent. Állítsuk be, majd irány a harmadik emelet. Az őrt hatástalanítsuk, s aki kíváncsi arra, kik is voltunk valójában az Mastaba rendelőjében leolvashatja a Dr. Escher noteszében talált kód segítségével az orvosi adatbázisból. Azt hiszem több kommentárra nincs szükség. Elhagyjuk a bolygót, illetve annak maradványait, s elindulunk az ismeretlenbe... Azzal a tudattal, hogy régi énünket már sohasem nyerhetjük vissza.

Koronczai Gáspár







Öt kameraállás egy helyszínen belül. Mindez a legjobb látvány érdekében.


Végre egy közelkép hősünkről - igaz kicsit veresen.


The End. A bolygónak annyi. De vajon mi lesz velünk?

576 KByte ÉRTÉKELŐ

BIOFORGE KIADJA: **EOA**

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■■□□
kezelhetőség	■■■■■□□□□□
kihívás	■■■■■■□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

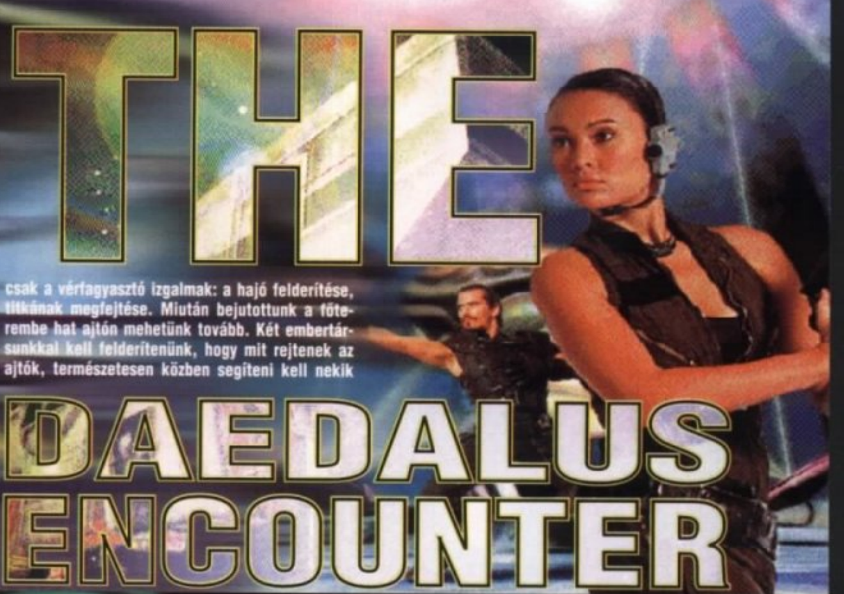
ÖSSZHATÁS **75%**

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 4MB VIDEO: VGA CPU: 486dx50 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

THE DAEDALUS ENCOUNTER



Csak böngészem a játékhoz adott kis füzetecskét, melyben gyorsított Vesás vagy PCI buszos sokezerszínű kártyát ajánlanak a játékhoz - a 8 Mega ramhoz és a dupla CD-hez, mint minimum konfiguráció, már egészen hozzászoktam, de True Color programot még nem sikerült látnom ezidáig. Átállítottam hát a Windowst 64.000 színűre, és...

VÁRTAM A CSODÁT...

Semmiféle csoda nem történt, igaz néhány perc múlva úgy éreztem, mintha egy moziban ülnék. Nem is akármilyenben, hanem egy interaktív moziban. Peregnek a monitoron a sokezer színű képkockák, sztereó hangok bömbölnek a hangszórókból, s ez valahogy más, mint amikor máskor leülök játszani. A látvány a negyedképernyős ablakban tökéletes - ehhez nem férhet kétség - de teljes képernyőre nagyítva is megállja a helyét. A filmben a főszerepet hárman alakítják: a két humán űrhajós (a hölgyet Tia Carrere alakítja - Wayne's World, True Lies; a fickót egy ismeretlen, de egyébként jófej fickó - szerintem jobban játszik a "híres" színésznőnél) és jómagunk egy szonda szerepében. Sajátos megoldás, hogy a nézőt - vagy játékost, nevezzétek, aminek akarjátok - így vonják be a filmbe. "Interaktivitásunkra" egyébként sokszor lesz szükség - néhány perces filmrészletek után rajtunk áll a döntés, hogy merre folytassuk a kutatást, mit tegyünk, vagy esetleg egy logikai feladat vár reánk. Legnagyobb feladatot a játék végén kapjuk - a harmadik CD-n gyakorlatilag már csak mi játszunk (szereplünk), ránk hárul a rejtély megoldása.



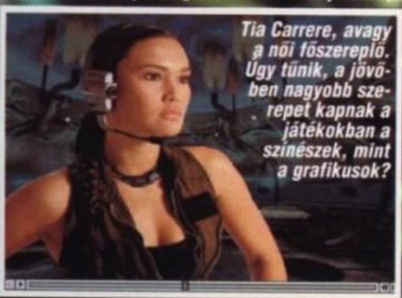
Egy kép az egyik lehetséges befejezésről - jobb behódolni az óriás szörnyikének.

PÁR SZÓ A SZTORIRÓL

A történet egy kicsit Alien beütéses sci-fi. A két űrhajós és kedvenc szondájuk (azaz mi) barangolnak az űrben, s annak rendje és módja szerint összetalálkoznak egy idegen hajómonstrummal, amibe ügyesen bele is ütköznek. Innen kezdődnek csak a vérfagyasztó izgalmak: a hajó felderítése, titkának megfejtése. Miután bejutottunk a főterembe hat ajtón mehetünk tovább. Két embertársunkkal kell felderítenünk, hogy mit rejtenek az ajtók, természetesen közben segíteni kell nekik mindenféle feladatokban (például minden egyes ajtót egy-egy klasszikus logikai feladat megoldásával nyithatunk ki). Persze mindig élet-halál kérdésről van szó, úgyhogy érdemes használni a save opciót is néha. Miután felderítettük a hat ajtó mögötti termeket és folyosókat (ez felemészt 2 CD-t) jöhetnek az izgalmak, pontosabban a mi perceink. Ismét végig kell küzdeni magunkat a hat ajtó mögötti termeken, azok minden zegét-zugát felderítve, s közben hat lila labdacsot összeszedni. Ha ezek megvannak, két társunk aktivizál egy... De nem túl ildomos elmondani egy film végét! Annyit azért elárulhatok, hogy mivel egy interaktív filmről van szó, több végkifejlet is elképzelhető. Egy jótanács minden játékos kedvű nézőnek: ha idegen nyelven írt szöveggel találkozunk, azt mindig raktározzuk el a szonda memóriájában, később még jól jöhet.



Íme a kis szemetek, akik valahogy a hajóba költöztek. Rendkívül veszélyes és gyors jószágok.



Tia Carrere, avagy a női főszereplő. Úgy tűnik, a jövőben nagyobb szerepet kapnak a játékokban a színészek, mint a grafikusok?

A JÁTÉK UNIKUM A MAGA NEMÉBEN

Az irányításba nem hiszem, hogy érdemes lenne elmélyedni - ott van a kézikönyv, s emellé igazán egyszerű. A Windows környezet senkit se riasszon el, egy 486-os proci gyors videókártyával felejthetetlen élményt fog nyújtani. Az angoltudás sem egy utolsó szempont, mivel végig angolul kvartyognak, s feliratozásról szó sincs. Végezetül illene valami szépet írnom a játékról. Hmm. Mint mozifilm, történetét tekintve nem egy eredeti sztori, de ha mint interaktív PC-s játékot nézzük, akkor egy fergeteges anyag. Kár lenne elszalasztani.

Koronczai Gáspár



A hajó, melybe beleütköztük - ezen folyik az egész kaland.

Az USA-ban nagy sikere van az interkatív mozinak, aminek az a lényege, hogy a nézők a film egyes pontjain választhatnak néhány lehetőség közül egy karfára szerelt gomb segítségével, s amelyik variációra a legnagyobb a közönségigény, az fog történni. Így a nézők aktívan részt vesznek a "forgatókönyvírásban", s egy filmet akár 4-5-ször is érdemes megtekinteni - mi lesz ha a gonosz győz, mi lesz ha a jó, vajon meghalt volna, ha ott kiugrik, stb... Csak akkor van peche az illetőnek, ha a többség minden alkalommal ugyanazt akarja. Úgy érzem, az interaktív mozizás kis hazánkban hamarabb lesz elérhető a PC-sek számára, mint a mozilátogatóknak. S ráadásul egy PC előtt csak mi döntünk a folytatásról. Izgatottan várjuk az elkövetkező PC-s interaktív filmeket!

576 KByte ÉRTÉKELŐ

THE DAEDALUS ENC. KIADJA: VIRGIN

grafika	■■■■■■■■■□
hang/zene	■■■■■■■■■□
kezelhetőség	■■■■■■■■□□
kihívás	■■■■□□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **81%**

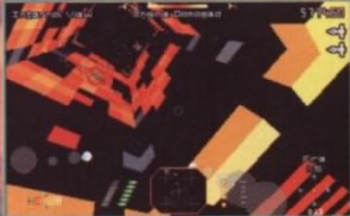
C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 4MB VIDEO: SVGA CPU: 486 CD: 3 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

Cyborgok, Droidok és NetRunnerek harca

PYRO technica



Na, most jól behúztak a csőbe! Az alagutat őrző droidot sebesen intézzük el.



Ezen a képen lehet csak igazán látni, hogy milyen jól érzékelhető a térbeliség a játékban.

A manapság oly divatos cyberőrület nemcsak abban merül ki, hogy mai világunk eltorzított másában mutánsok és egyéb dögök között a túlélésért harcolnak biomechanikus végtagokkal felszerelt emberszabásúak, hanem ebben a világban komoly teret követelnek maguknak a netrunnerek, a hálózatokon tetemes gázsiért garázdálkodók is. Egy ilyen "bérkalóz" bőrébe bújhatunk a PSYGNOSIS égisze alatt fejlesztett PYROTECHNICA-ban.

Régen nem született játék, amely ilyen profi szinten elegyítette volna a grafika, a zene, a játszhatóság és a köréjük kitalált sztori elemeit.

MINDENEK ELŐTT A SZTORI

2112-ben vagyunk, az információ nagyobb érték mint valaha. Csillagkutatók felfedezik néhány, évmilliók óta kihalt csillagon ősi civilizációk nyomait. Kutatásaik során rájönnek, hogy a kihalt teremtmények tudásanyaga és technikai vívmányainak pontos leírásai úgynevezett "tudáskapszulákban" el vannak rejtve a bolygók legrejtettebb zugaiban. Felfedezőutak indulnak a kapszulák felkutatására, de soha nem térnek vissza a jelöltek, ugyanis az előrelátó "ősök" cyborgokat fejlesztettek ki, hogy kihalásuk után is őrizzék az évezredek alatt felhalmozott tudást. Minket, mint az egyik legprofibb netrunnert bérelnek fel, hogy a cyborgok fogságába esett alakulat tagjait kiszabadítsuk és a legfőbb tudáskapszulát megkaparintsuk.

EGYSZERŰEN NAGYSZERŰ!!!

Ez az a stílusú játék, amibe első látásra bele lehet szeretni, vagy meg is lehet utálni. Velem az első variáns esett meg, több órás játék után sem tudtam letenni a billentyűzetet. Ami megfogott: a hangulat, a grafikai megvalósítás és a zene összhangja. Az alagutak átlátszatlan négyzetekből és téglalapokból épülnek fel, amelyek úgy úsznak a térben, mintha apró pénzdarabkák lennének. Tökéletes mozgatási rutin segítségével érik el a maximális térhatást, felületük tömörnek és szilárdnak érződik, pedig csak néhány lapocska jelzi, hogy hol vannak a felületek élei, a sarkok és az őket átszövő járatok. Az ellenfelek szintén 3D-ben mozognak, a számtalan lapból álló hajótestük teljesen plasztikus élményt nyújt. És mindezt a lehető legegyszerűbb grafikai elemek (pontok, négyzetek, téglalapok, paralelogrammák, rombuszok) segítségével éri el a program! A zene igazi csemege, J. M. Jarre is felvehetné repertoárjába, annyira fülbemászó. A küldetések változatosak és kőkemények, még a leggyengébb fokozatban is embertpróbálók, s ez igazán gondoskodik a hosszú időtöltésről.

AMIT KÖNNYŰ MONDANI, DE NEHÉZ BETARTANI...

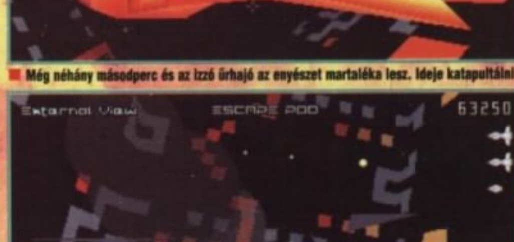
* Az első pályát használjuk ki a manőverezési képességünk tökélyre fejlesztésére. A lassan járj, tovább érsz elv a játékban felettébb



Ezt a jóképű fickót kellene kimenekítenünk a fogvatartóik kezeiből.



Még néhány másodperc és az izzó űrhajó az enyészet martaléka lesz. Ideje katapultálni!



Éppen annak lehetünk szemtanui, amint a mentőkabin leválik a felrobbanó hajótestről.

igaz, persze kényes helyzetekben jobb gyorsan eliszkolni a helyszínről, mint lukat lyuggatni a hajtóművünkbe.

* Vigyázva közelítsük meg az átjárókat, hiszen minden kanyarban ott leselkednek a droidok, hogy megsorozzák a betolakodót. egy egyszerű radarvezérelt rakéta is megteszi a hatását, vagy bombát is dobhatunk rájuk. A fürgébb mozgású ellenfeleket legeredményesebben infravörös fegyverekkel támadhatjuk.

* Az energiakapukat és a segédpilótákat őrcél érdekében és rendszerint ők kerülnek ki győztesen a küzdelemből, nomeg komoly summát is kapunk minden egyes kimenekített emberért. Vigyázzunk, nehogy a harc hevében beléjük lőjünk, mert fegyvereink ellenük is végzetesek.



Ilyen hatásos jelenet tudatja velünk, hogy a kijáratot őrző energiakapu immáron nyitva áll.



A bónuszpálya. Minél több gömb-duplázódást érünk el, annál több pont a jutalmunk.

A program nagyon pontos előrejelzési rendszerrel rendelkezik, figyeljük tehát meg a még nem látható, de már észlelhető járművek mozgását. A lassú, lomha pontok leginkább fixen rögzített sorozatvetőket jelölnek, a gyorsan cikázó célkeresztek pedig fürge vadászokat és apró harci robotokat jeleznek. Az előbbieket már jó előre becélozhatjuk, ző kapcsolókat általában nem lehet szemből kilőni, hanem csak hátulról vagy valamilyen egyéb nyakatekert helyről. Ezek becserkészése igazi manőverezési munka.

* A segédpilótákat mindenképpen szabadítsuk ki, mert jótéteményünkért megjutalmaznak hűségükkel: előttünk haladva felderítik a terepet, komoly tűzpárbajba is keverednek a

A kiszabadított segédpilótáink száma. Nagyon ügyes manőverezők, szívós harcosok, úgyhogy vigyázzunk rájuk, mert lövedékeink velük is végezhetnek.

Pontszám és az életek száma.

Az aktuális nézet kijelzője (lehetséges variációk: Weapons/Map/Internal /External = Fegyver/ Térkép/Belső/Külső nézet).

A pajzs állapota. Minden egyes találat, ütközés, fizikai behatás csökkenti az értékét, s amint kritikus értéket ér el, felirat is jelzi a veszélyt. Értékének csökkenése a hajtómű meghibásodását (Engine Damaged), az elsődleges fegyverek elvesztését (Weapons Failure), végső esetben pedig a mentőkabin kilövését jelzi (Escape Pod). Ez utóbbit az 5 mp-es vészjelzéskor nekünk kell az ESC billentyűvel aktivizálnunk.



A sebességi fokozat.

Az elsődleges és a másodlagos fegyverzet tárkapacitása. Minél erősebb a kilőtt fegyver, annál lassabban töltődik újra.

Radar, amelyen mi vagyunk középen láthatóak, körülöttünk pedig a menet közben kiszabadított segédpilótáink és az ellenséges járművek köröznek.

A csali és a gyújtóbomba mennyiségét jelzi ez a két apró ikon.

A kijelölt energiamezőkön áthaladva energiapajzsot, többszöröző pontszámot vagy a fegyverek maximális erőre való feltöltését kapjuk jutalmul. Ezt láthatjuk itt felvillanni. A visszaszámlálás a bónusz időtartamát jelöli.

Figyelmeztető jelzés a közeledő rakétákra. Felvillanásakor adagoljuk a csalit és a gyújtóbombát.

B I L L E N T Y Ű Z E T K I O S Z T Á S :

F1-F4: Az elsődleges fegyverek közötti váltogatás. A hajó sérülései esetén először ezeket veszítjük el.

F5-F8: A másodlagos fegyverek arzenálja. Kilövésük az ***"S"*** billentyűvel történik. Attól függően, hogy milyen hatékonyságúak, gyorsabban vagy lassabban töltődnek újra (ugyanígy az els. fegyv. esetén).

1-0: A hajó sebességét szabályozhatjuk. A "0"-val leállhatunk és egy helyben lebeghetünk.

W: Látkép a fegyver szemszögéből.

E: Belső és külső nézet közötti váltogatás.

R: Folyamatos nyomvatartásával a kamerát körbeforgathatjuk az űrhajó körül (előnye, hogy hátra, fel és le tudunk vele nézni, miközben előre haladunk.)

C: Csali kilövése, amelyek elterelik a ránk kilőtt lövedékeket.

B: Fékezés, majd hátrafelé haladás.

M: Folyamatos nyomvatartásakor a térképet kapjuk meg, amin két nézetből (fentről-le és kelet-nyugati) láthatjuk a szintet. A világosabb vonalak a hozzánk közelebb eső területet határolják.

F: Gyújtóbomba kilövése az űrhajó elé. Az infravörös rakéták ellen hatásos, de hatástalan a radarvezérelt töltetek ellen.

P: Pause.

End: A játék félbeszakítása és a játék közbeni opciós képernyőre való kijutás. Itt lehet állást is menteni.

* Figyeljük a megjelenő feliratokat, figyelmeztetéseket és soha ne veszítsük el a lélekjelenlétünket. Egy-egy megfelelő időben elengedett csali vagy gyújtóbomba csodát tehet.

* Ha éppen elveszítettük a tájékozódó képességünket, állítsuk le a hajót ("0") és várjunk, amíg magától egyenesbe nem ring és nézzük meg a térképet. A falakon elhelyezkedő vonalak, jelzések is tájékozódásul szolgálhatnak.

* Gyűjtsük a pontokat, mert minden egymillió pont után extra életet kapunk, amire igencsak szükségünk lesz a játék során. Ennek érdekében minden energiamezőn haladjunk át, minél több ellenfelet lőjünk le és a küldetéseket mindig csak akkor fejezzük be, ha maximálisan végrehajtottunk a kijelölt feladatot. A fő szinteket összekötő bónuszpályán minden egyes lufi-duplázódás 1000 pontot ér, de vigyázzunk, hogy ne érjenek hozzánk a pattogó léggömbök, mert sérülést, rosszabb esetben halálos sebet okozhatnak.

* 5 mentési lehetőségünk van, amit csontig használjunk ki, mert nem tudhatjuk, mikor csapódik belénk a kijárat előtt két centire egy hőkövetős rakéta.

576 KByte ÉRTÉKELŐ

PYROTECHNICA KIADJA: PSYGNOSIS

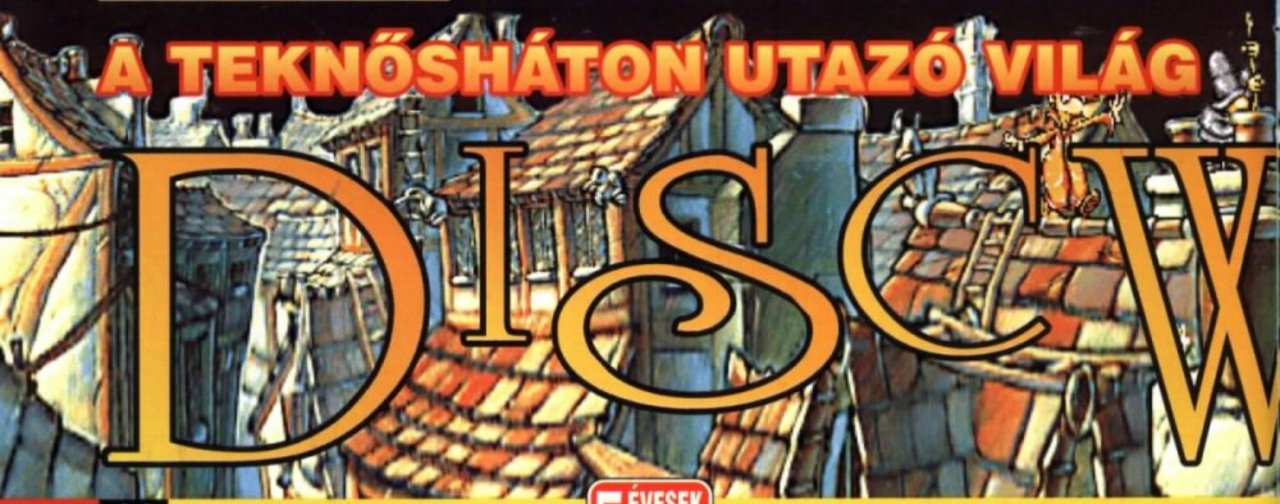
grafika
hang/zene
kezelhetőség
kihívás

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS **86%**

C64:	LEMEZ	KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32
PC:	RAM: 4MB HD: 25MB VIDEO: VGA CPU: 486	CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB	

A TEKNŐSHÁTON UTAZÓ VILÁG



Képzeljetek el egy világot, amelyet az istenek épp egy szórakozott pillanatukban alkottak. Egy világot, amelyben minden megtörténhet, s melynek lakói szinte semmin sem lepődnek meg. Nos ezt a világot úgy nevezik, Discworld. Ez a világ - mint ahogy arra a neve is utal - korong alakú, mint egy hatalmas pizza, s négy óriási elefánt tartja a hátán, a négy elefánt pedig egy hatalmas csillag-teknős páncélján utazik a végtelen világűrben. Discworldből valójában minket leginkább csak az egyik városa, Ankh-Morpork érdekel. Ankh-Morporkban a varázslók egyetemén, az Unseen University-n találhatjuk Discworld legkitűnőbb és néhány legostobább varázslóját. Ez utóbbiak közé tartozik Rincewind is, akinek legfőbb erénye, hogy képes lenne átaludni az apokalipszist is és kitűnő a túlélési ösztöne, mivel a legcsekélyebb veszély elől is pánikszerűen tud menekülni. Nos, regélhetnék még tovább Discworldről, de azzal az egész újságot is betölthetném, mivel erről a bolondos világról már egy népszerű angol író, Terry Pratchett is számos novellát írt. Aki tehát netán olvasta volna ezeket a könyveket, arra a Psygnosis legfrisseb kalandjátékában már ismerős helyszínek és szereplők fognak visszaköszönni.

Mielőtt belevágnék a leírásba, néhány zavaró momentumra felhívnám a figyelmet: a sprite-ok eltűnése a képernyőről gyakori hibajelenség, s az is gyakorta előfordult, hogy a programozók által nem számított helyzetben a program kifagyott. A legbosszantóbb viszont még is az volt, amikor a játék közben állítottam egy kicsit az inventory-ablak méretén, majd mikor következőnek lehívtam az inventory-t az ablak fele érthetetlen módon kilógott felül a képernyőből, s sehogy sem tudtam újra visszahozni. Ilyenkor mutatkozik meg, milyen az, amikor a tesztelők selejt munkát végeznek.

A játékot minden hibája ellenére azonban melegen ajánlom minden vállalkozó kedvű játékosnak, mivel ilyen gyönyörűen festett hátterekben nem mindennap gyönyörködhetünk, s a figurák illetve a cselekmény humora sem pite. A kaland hosszúságáról pedig azt hiszem elég annyi, hogy minden igyekezetünk ellenére sem sikerült a teljes leírást ebbe a számba belepréselnünk, így a második két felvonás ismertetésére sajnos várni kell még egy hónapot. Általánosságban csupán a floppys verziónál hiányoltam egy dolgot: az természetes, hogy a lemezes verzió nem beszél, de hangeffektek miért nincsenek?


A könyvtár időterén keresztül a tegnapba jutunk.


A Halállal találkozni szinte egyenlő a halállal.

ELSŐ FELVONÁS

A játékban Rincewindet fogjuk megszemélyesíteni, akinek egy titkos szekta által megidézett veszélyes sárkánytól kell megmentenie szeretett városát. Természetesen Rincewind a történet elején mit sem sejtve alussza álmát, amikor kopogtatnak az ajtaján: az egyetem rektora hívatja. Miután megkaptuk az irányítást, nyissuk ki a szekrényünket, s vegyük ki az erszényünket. Ezután menjünk le a rektorhoz (az első emeleten balra), aki elmondja a feladatunkat. A sárkány felkutatásához először is egy ilyen témájú szakkönyv kéne a könyvtárból. Menjünk le a takarítószer-raktárba, s vegyük magunkhoz a seprűt, amivel fenn a szobánkban ébresszük fel a szekrény tetején alvó ládánkat. Erről a poggyászról tudni kell, hogy nem akármilyen ládáról van szó, hanem valójában ez egy különös fából készült poggyász, aki miután választott magának egy gazdát, azt élete végéig követi száz rózsaszín lábacskáján. Ő lesz tehát hűséges útitársunk, s egyben az összes fellelhető tárgyat az ő feneketlen belsejében fogjuk tudni tárolni, Rincewindnél ugyanis egyszerre csak egy tárgy lehet. Nos, egy banánt rögtön találhatunk is benne, ezt adjuk oda a könyvtárosnak, aki egy szerencsétlen baleset folytán majommá alakult, ám ezt a szót, hogy "majom" sohasem szabad előtte kiejteni. A banánért cserébe megkapjuk a keresett könyvet, amit vigyünk a rektorhoz. A rektor a rúnákból olvasva megtalálja a nekünk kellő oldalt, amely egy sárkány-jelző szerkezet összetevőit ábrázolja, amiket természetesen össze kell szednünk. Az első alkatrész, azaz a varázspálca megszerzése a legegyszerűbb: csupán az ebédlőben ki kell cserélnünk az öreg, szenilis varázsló pálcáját a seprűnyelünkre.

Ezután kérjük meg a kapus varázslót, hogy mutassa meg a kapunyitó varázslatot. Hősünknek a varázslás egy kicsit nehezen megy, így elsőnek csak egy békát sikerül kibűvészkednie, amit azért vegyünk fel. Ezután nyissuk ki a kaput és távozzunk. Ekkor Ankh-Morpork térképe tárul elénk, itt választhatunk, hova akarunk menni. Elsőnek menjünk az alkimisták sikátorába *(Alley)* amit állandó robbanások ráznak meg. Álljunk rá a kőre, ami felrepít minket a háztetőkre, s fenn emeljük el az orgyilkosok gyakorlópályájáról a létrát. Ezután visszamehetünk a szemben lévő ház ablakán keresztül a földre, s menjünk


A pohár lefordítása a barbároknál párbajra való kihívást jelent.

a térre (***Square***). Ott beszéljünk az utcagyerekkel. A gamin rögtön el is cseni az erszényünket, ám szerencsére visszaadja hősünknek, s még meg is tanítja a zsebmetszés tudományára. (Az elsajátított képességeink is tárgyként szerepelnek.) Vegyünk fel az állványról egy rohadt paradicsomot, s hajigáljuk meg vele a kalodába zárt adószedőt. Vegyünk egy újabb paradicsomot, amiből azonban egy kukac kacsint a hősünkre. Miután Rincewind a földhöz vágta a paradicsomot, vegyük fel a kukacot. Menjünk be a pszichiáter várótermébe s beszéljünk a Trollal. Menjünk ki, majd menjünk vissza, ekkor már a középső hely szabad, ahonnan pedig le tudjuk akasztani a falról a lepkefogó hálót, amit egyelőre Rincewind zsebébe tegyünk. Menjünk az egyetem mögé, vegyük fel a zsák trágyát, majd támasszuk a létrát az ablakhoz, mely a konyhába nyílik. Kapjuk el a hálóval a palacsintát, melynek hatására a szakács pánikba esik, hogy a sok varázslat hatására már a konyhában is felborul a gravitáció, és távozik. Vegyük fel a palacsintasütőjét.

Most menjünk a béristállóhoz (***Livery Stable***), s vegyünk magunkhoz a zsákból egy marék kukoricát. Menjünk vissza az alkimisták utcájába, s ott az utolsó ajtó mögött (a filmfelvevőn) kísérletező alkimista műhelyében rakjuk a kukoricát a forró olajba, mely hamarosan szanaszét kezd pattogni a szobában, s szegény tudós az asztal alá bújik. Így most már meg tudjuk vizsgálni a kamerát, amit működtessünk, s vegyük ki belőle a képeket festő manót. A manó azonban elmenekül, egyenesen a csatornába. Menjünk a Főutcába (***Street***) a játékkészítőhöz, ott vegyük magunkhoz a játékszamarat és a kötélgombolyagot. Kössünk kötelet a kukacra, s ezzel a sikátorban csaljuk ki a csatornanyílásból a manót.

A gépezethez kell egy tekercs is, ezt a Főutcában a fodrásznál találjuk. Ott először is vizsgáljuk meg a "hölgy" hajcsavaróját, majd hintsük el az asszonynak, hogy ez a viselet már ódivatú. Nyomban ki is szedeti a hajából a csavarót, így már csak az a dolgunk, hogy beszéljünk a fodrásszal, majd amikor az elkezd ábrándozni a szerelméről, a tejeslányról, kilopjuk a zsebéből a csavarót.

A legnehezebb a sárkánylehellet beszerzése. Először be kell jutnunk a palotába (***Palace***), amihez el kell érnünk, hogy az őrök sértegessék egymást a feleségeik "bájainak" a felemlegetésével. Ehhez kezdetben elég, ha csak beszélünk velük. A palotában keressük meg a fürdőszobát, ahonnan akasszuk le a kis tükröt, s ezt vigyük fel a sikátorban a háztetőkre, onnan pedig fel a torony tetejére. Ott akasszuk ki a zászlórúd végére, s tükrözzünk vele a palota tetején ólálkodó sárkány szemébe. A sárkány erre odarepül a tükörhöz, melyben saját maga képében ellenséget lát, s egy lángcsóvát bocsájt a tükörre.


A palota két őrét Rincewindnek mindig sikerül egymásra haragítania.

Ezután az összegyűjtött öt alkatrészt vigyük el a rektorhoz. Mint kiderül, a rektor szerkezete nem is annyira a sárkányt, hanem inkább a sárkány összerabolt kincseit tudja érzékelni, így a kutatómunkát a rektor természetesen saját kezűleg akarja irányítani. Azért annyira Rincewind sem tökkelütött, hogy ezt ne fedezné fel, ezért miután egy szakállas trükkel megtéveszti a rektort, elillan az aranykutató készülékkel. Ezután a térképen haladva az a feladatunk, hogy amerre a gép jelez, arra kell mennünk. Így meg is találhatjuk a nagy halom aranyat, s már Rincewind el is húzná vele a csíkot, amikor persze közbeszól valaki. Természetesen a sárkány az, aki azonban nem is a kincsek miatt ideges, hanem azért, mert megidézték. Hogy visszamehessen a saját dimenziójába, az őt megidéző titkos társaság hat bűvös aranytárgyát kéri tőlünk. Küldetésünk kiindulási pontjának a könyvtárból eltűnt Sárkány Idéző Könyv eltűnését adja meg.


A Bolond vicceit díjazzuk a megfelelő kritikával.

MÁSODIK FELVONÁS

Hogy hogyan deríthetnénk ki egy olyan eseményt, ami tegnap történt? A megoldás egyszerű: vizsgáljuk meg a könyvtárban ólálkodó alak füle mögé tűzött arany banánját, s kérdezzük róla. Elmondja, hogy a könyvtárnak van egy titkos része, mely utat nyit az L-Space-en keresztül a tegnapba, s a banán a kulcsa ehhez a titkos részhez. Szerencsére hajlandó tőle megválni, "csupán" a város összes aranyát kéri cserébe. Ez "véletlenül" pont nálunk van, tehát adjuk neki oda. Az aranybanánt nyújtsuk át a





EGY GYÖNYÖRŰ KÜLSEJŰ KALANDJÁTÉK
NÉHÁNY PROGRAMHIBÁVAL ÉKTELENÍTVE.



könyvtárosnak, s a kinyílt ajtón lépjünk át a tegnapba. Az elmúlt éj közepébe cseppenünk, s a könyvtárban hamarosan meg is jelenik a tolvaj. Miután távozott a könyvvel, mi is nyissuk ki a titkos ajtót azzal a könyvnek az elmozdításával, amit a tolvaj is használt. Menjünk ki az utcára, s a térképen maradva figyeljük meg, hova megy a betörő. Miután megtudtuk az összejövetel helyét, menjünk vissza a jelenbe s látogassuk meg a Törött Dob (***Broken Drum***) nevű kocsmát. Rendeljünk egy italt, majd vegyük fel a korsót. Ezután vizsgáljuk meg a polcon lévő italokat, s keressük meg a Counterwise Wine nevű bort. Kérjünk belőle egy pohárral, s a poharat is tegyük el. Most hogy fogyasztottunk, vehetünk az asztalról egy doboz gyufát. Menjünk vissza a múltba, s még a tolvaj előtt érjünk a találkahelyre. Ott a ház előtt fordítsük el a csatorna végét az ajtó irányába, s rejtőzzünk el a kerítés mögé. Amikor a tolvaj megérkezik a könyvvel, rakjuk a poharat a csatorna kerítés melletti részére, így kihallgathatjuk a jelszót az összejövetelre. Hogy bejussunk a házba, alkalomhoz illő ruha is kéne. Ehhez menjünk a parkba, ahol hősünk a tegnapban a jelenben megivott Counterwise Wine hatásait alussza ki. (Ez a bor ugyanis visszafelé hat, azaz hősünk a tegnapban lett tőle részeg.) A részegen hortyogó Rincewind felett egy pillangó repked, ami azonban Rincewind szuszogásától ide-oda csapódik. Tömjük be a részeg száját a békával, így már el tudjuk kapni a lepkét a hálónkkal. Ezt vigyük el a Főutcába, s ott a Troll fazekasboltja előtt eresszük a lámpához. A pillangó így a jelenben esőt okoz, s a lámpa alatt álló szerzetes alaposan elázik. A Troll boltjából vegyük még el az agyagedényt, s menjünk vissza a jelenbe. Keressük fel a Főutcát, s ott menjünk a halárus melletti WC-hez, ahol a szerzetes a csuháját szárítja. Ezt természetesen lopjuk el, s a múltban vegyük fel az összejövetelre. Ha ebben a ruhában kopogunk be, immár simán bejutunk a sárkányidézésre, s megtudhatjuk (legalábbis a hangjukból), hogy kik a résztvevők.

Kezdjük a főnökük, az udvari bolond aranytárgyának a megszerzésével. Mindenek előtt látogassuk meg a fogadót (***Inn***), s menjünk be a szobába. Húzzuk ki az ágyból a lepedőt, a fürdőszobából pedig tulajdonítsuk el a extra habzású tusfürdőt. Menjünk az egyetem mögé s vegyük fel a bűzös szemeteskukát. A palotába most egy kicsit nehezebb bejutni: először el kell mennünk a pszichiáterhez, ahol ezúttal az első hely van szabadon. Beszéljünk a Trollal, mikor befejezzük a csevegést szólítanak minket. A pszichiáter idétlen rajzokat ad hősünknek, amiket megmutatva a palota őreinek természetesen azoknak egymás feleségei jutnak eszükbe, így ismét bemehetünk. Bent öntsük a bolond fejére a szemetet, mire az elmegy fürdeni. Menjünk utána. Az aranycsengettyűs sapkáját az állványra akasztotta, ezt kéne megszereznünk, ám az idétlen bábuja, Chucky kikandikál a függöny mögül, s észre fog venni minket. Öntsük hát a habfürdőt a kádba, melynek extra mennyiségű habja még Chucky-t is elnyeli. Vegyük le a sapkát és távozzunk. A Patrician (az uralkodó) trónja előtt várakozók közül eltűnt a tolvaj, kérdezzük tehát meg a parasztot, hol lehet. Elmondja, hogy a Sötét kerületbe (***Shades***) ment, az az ő tanyája.

Menjünk az ivóba, ahol egy félénk alaktól egy különös történetet hallhatunk egy szellemről, amely betört a lakásába, és elvitte a városelhagyási engedélyét. Nos, egy ilyen engedély nekünk is jó lenne. Menjünk vissza a múltba, s a fogadóban játsszuk el mi a szellemet, s öltsük magunkra a lepedőt. Ahogy a fickó elmesélte, vegyük ki az ékszerdoboz rekeszéből a papírvágót, amivel hősünk kinyitja az ágy matraca alá rejtett borítékot, s a borítékból előkerülő kombinációval kinyitja a széfet. Ott azonban meglepetésére csak egy kalapácsot talál. Menjünk tehát vissza a jelenbe s kérdezzük az ijedt fickót, hogy mi történt a kalapács kivétele után. Készségesen el is mondja: a kísértet széttörte vele az ékszerdobozt, s kivette belőle az engedélyt. Irány a múlt, s tegyünk az elmondottak szerint. Ha már a múltban vagyunk, térjünk be a kocsmába, amelynek a neve akkor még csak simán Dob volt. Hogy a "Törött" jelzőt elé tegyük, menjünk a be, s vizsgáljuk meg a nagyszájú, de kis termetű kalandor mögötti képet. Amikor ő is hátra fordul a képet megcsodálni, fordítsuk le a poharát, ez ugyanis a mellette tanyázó barbároknál küzdelemre való kihívást jelent, s nyomban kitör egy tömegverekedés. Erre persze bemegy a kidobóember, mi ezalatt kint pedig odatámaszthatjuk a létránkat a cégérhez, s levehetjük róla a dobütőt. Ezzel a jelenben megkongathatjuk az egyetem ebédlőjében az étkezésre hívó gongot, mire bemegy ebédelni a kapus, mi pedig elvihetjük a padjáról a csomag aszaltszilváját. Menjünk a városkapuhoz, s mutassuk be az engedélyünket, amivel végre kimehetünk a városból. A Sötét Erdő (***Dark Wood***) felé tartva a hegyekben egy különös fajú kakassal futunk össze, aki miután megijed a bőröndünktől egy tojást, és egy tollat hagy maga után. Menjünk a Sötét Erdőbe, Nanny Ogg házába, s ott az üstből merjük tele az edényünket a boszorkány bájitalos



Segítsünk be az Információ Extraháló Technikus fáradságos munkájába.



Rincewind halálugrása a toronyból.





A Mumustól még a legkeményebb fickóknak is inába száll a bátorsága.

tejsodójával. Mielőtt visszatérnénk a városba, menjünk el a világ peremére (*Edge of World*), s ott rázzunk le egy kókuszdiót a fáról, s halásszuk ki a tengerből a hálónkkal. Most látogassuk meg a Főutcában a halárust, ahol akasszuk le a falról a képet, s kötözzük össze a polipot. Ezt dobjuk bele a szomszédban lévő budiba, s öntsük rá a sodót, melynek persze meg lesz a hatása. Csempésszünk egy rohadt szilvát a halárus kaviárja közé, amitől szegény árusnak nyomban menése lesz, ám a WC-ben még rosszabb élményben lesz része. Menjünk mi is a retyóhoz, ahol az ajtórésen keresztül immár akadálytalanul elemelhetjük az árus aranycsatos övét.

A város főterén, ha most megpróbálunk a gaminnal beszélni, egy különös kézfogást láthatunk, aminek a titkát azonban csak akkor árulja el, ha bebizonyítjuk férfiasságunkat. Menjünk vissza az egyetem konyhájába, s csenjük el a zsák lisztet. Ezután irány a sárkány tanyája, ahol a fészer faláról egy csavarhúzót akaszthatunk le, amivel



pedig léket üthetünk a kókuszdión. Hogy hogyan bizonyítsuk férfiasságunkat? Ezt a múltban a WC-ajtó belsejére írt firkáról olvashatjuk le: Big Sally-től kell kérnünk a specialitását. A Shadesben keressük tehát fel az "éjszakai pillangókat" s beszéljünk Sallyvel (a piros ruhással). A specialitásához át kell neki nyújtanunk a kókusztejünket, a tojásunkat, és a lisztünket. A specialitás nem fenyegeti hősünk cölibátusát, ugyanis nem más mint tejsodó készítés. A munka után Sally elmegy fürödni, mialatt Rincewind pedig távozik a fehérneműjével. Ezt a jelenben adjuk oda az utcagyereknek, aki így megtanítja az enyveskezű kézfogást. A gyakorlása közben az egyik öregtől nyomban zsákmányolunk is egy melltartót. Menjünk most a jelenben is a Shadesbe, s a kézfogással lopjuk el a kőműves arany vakolókanalát. Ezután menjünk tovább a tolvaj házához (ahonnan a hortyogás hallatszik), párnázzuk ki a létrát a melltartóval, mivel így a tolvaj nem fog felébredni, amikor az ajtajához támasztjuk a létrát. Menjünk be, s próbáljuk a tolvaj oldaláról leakasztani az aranykulcsot. Amikor befordul a fal felé, csiklandozzuk meg a tollal a lábát, s ismét próbálkozzunk a kulcs eltulajdonításával.



A filmes meghallgatáson hősünk nem nyeri el a producer tetszését.

Ismét a téren vegyünk az árustól egy irtó kemény süteményt, s ezt vigyük hátra a Dunnymannek, a "köztisztasági alkalmazottnak", aki persze ezután rögtön rohan a fogorvoshoz, azaz a fodrászhoz. Menjünk be a pszichiáterhez, s beszéljünk a tejeslánnyal, aki a szerelmét keresi (aki persze nem azonos a fodrásszal). Ad is nekünk egy üzenetet, amit neki szán. Ezt adjuk a fodrásznak, aki rögtön el is viharzik, így a gépei segítségével nekifoghatunk a páciense kezeléséhez, akit persze hősünk az aranyfogától szabadít meg. Ezután a városkapunál csenjünk el az őrök ládájából némi robbanóanyagot, majd menjünk a játékkészítőhöz, s vegyünk el egy télapóbábut. Ezzel a sikátor házainak a tetején tömjük be az alkimista házának a kéményét. Az alkimista persze kimenekül a füstből, így mi nyugodtan ténykedhetünk: rakjuk a puskaporos hordót a kialudt tűzhelybe, s a kötelünkből kössünk hozzá gyújtózsinórt, amit hősünk a csatornán keresztül kivezet a házból. A ház előtt gyújtsuk meg a zsinór végét, s máris gazdagabbak vagyunk a kéményseprő aranyseprűjével.



Vigyük el a hat aranytárgyat a sárkánynak, aki azonban csúnyán kihasznál minket, hogy szabad lehessen. Hogy mégis megszabaduljunk tőle, tegyük a következőt: menjünk a térre, ahol immár a boszorkány árulja a portékáit. Vegyük meg tőle a szőnyegét, majd beszéljünk vele szarkasztikusan, mire egy csókot kér tőlünk. Mialatt a száját tartja, csenjük el a bájitalos sodó-készítő receptkönyvét. Ezt vigyük a múltba, s mielőtt még a tolvaj elcsenné, vegyük le a sárkányos könyvet, s cseréljük ki a borítóját a receptkönyvével. Tegyük vissza a megmahinált Sárkány Könyvet. Ténykedésünk nyomán persze az összejövetelen fura dolog megy végbe, s a sárkányt nem idézik meg.

Rincewind nyomban a Patricianhez megy a jutalmáért, akinek persze érthető módon (mivel az egész sárkány ügy végül is meg sem történt) fogalma sincs miről beszél hősünk. Rincewind viszont addig erősködik a sárkány létezéséről, míg így ő maga idézi meg "újra". Minden kezdődik tehát elölről.

Vári Zoltán

Folytatása következik!

576 KByte ÉRTÉKELŐ

DISCWORLD — KIADJA: PSYGNOSIS

grafika	10/10
hang/zene	8/10
kezelhetőség	8/10
kihívás	9/10

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 84%

C64:	LEMEZ		KAZETTA	
AMIGA:	500	1200	CD32	
PC:	RAM: 4MB	HD: 3MB	VIDEO: VGA	CPU: 386
	CD: 1	ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB		

AZ JÁTÉKTÖRTÉNELEM ELSŐ ÉS EGYBEN LEGPROFIBB GOKART SZIMULÁCIÓJA



Super Karts

Még a tavaly őszi ECTS-en történt, hogy óriási tömeg csoportosult az addig teljesen ismeretlen Manic Media standja előtt, ahol egy óriás képernyőn valami Doom-Gokart verseny demója futott éppen. Nagyon ígéretes volt a játék, gondoltuk is, hogy biztos rácsap valamelyik nagynevű szoftverház a produkcióra, hogy az ő hírnevét öregbítse. Mondanom sem kell, hogy a tavaszi kiállításon már a Virgin Interactive standján díszelgett a játék, s alig telt el néhány hét és megérkezett minden idők legtutibb gokartversenye, a Super Karts.



■ Példának okáért az orosz pályán a Vörös tér betonján repeszthetünk.



■ A pályákat sokhelyütt öntömjénező hirdetések szegélyezik.

MIELŐTT ELKAPNA A JÁTÉK HEVE...

A játékban 16 féle pályán mérhetjük össze tudásunkat a 7 másik versenyzővel, akik mindannyian lehetnek haverjaink, mert hálózaton keresztül akár nyolcan is játszhatunk. Ha ketten akarunk egy gépen játszani, akkor az osztott képernyős játék áll a rendelkezésünkre. A verseny típusai az árkád módtól a teljes szezonig terjednek és ennek megfelelően kieséses rendszerű (ARCADE) vagy pontgyűjtésre koncentráló (FULL/HALF SEASON) módozatok közül választhatunk. Ebből a játékból sem hiányozhat a versenyautós programokban megszokott körvégi tuningolás sem, ahol a menet alatt összeszedett bónuszaink és a helyezésünk alapján a járgányunk minden elemét kispécizhetjük. Az erősebb motor, az extra turbófeltöltő, az extra élet jelentősége egyértelmű, a nagyobb üzemanyagtartály a turbózás alatti dupla benzinfelhasználás miatt ajánlott, az extra pontok pedig a TOURNAMENT módban jönnek jól.

Minden menet előtt útmutatót kapunk az előttünk álló pályáról, aminek jótanácsait érdemes megfogadni. Gondosan tanulmányozzuk a térképet is, mert gyakorta titkos útlevágásokkal komoly helyzeti előnyre tehetünk szert. A bemutató rajzon fel vannak tüntetve a fontosabb buktatók és ügyességet igénylő pontok is, amelyek az út közepén található oszlopoktól kezdve az ugratókig a legkülönbözőbb dolgok lehetnek. Az oszlopok rendszerint a kanyarok közepén találhatók, az ugratók pedig olyan helyek előtt, amelyeket jobb átugrani, mint belehajtani. Éppen ezért jó szögből és elég sebesen hajtsunk fel rájuk, hogy a nem kívánt lelassulást, kicsúszást elkerüljük.



■ A számos ötletes kameraállás egyike: oldalról is figyelemmel kísérhetjük az eseményeket.

...ÉS MIUTÁN MÁR ELKAPOTT

A játék grafikája egy az egyben a Doom mozgatási technikájára épül, 360 fokos sima és szabad mozgást biztosít, a közeledés/távolodás 3D-s hatását a pixelek nagyobbítá-sával illetve méretük csökkentésével éri el. A mozgás érzékletesebbé tételét a vezetők felsőtestének a fizika törvénye szerinti ide-oda billenésével fokozza, kormányzáskor pedig mozog a versenyzők keze és a kormánykerék. A grafikusok nem spóroltak a színekkel, a PC palettájának szinte valamennyi alkotóeleme megtalálható a pályákon, a falakon pedig az éppen aktuális országra jellemző feliratok virítanak (Brazíliában Samba feliratok, Oroszországban "Sputnik" falfirkák, Japánban pedig krikszkrakszok ékesítik a sövényt). Az ellenfeleink kivételes intelligenciával bírnak, ugyanis MEDIUM és HARD nehézségi fokozatban érzékelik közeledtünket avagy előzési szándékunkat és betartanak nekünk vagy kiszorítanak a pályáról. És mivel az ütközések és horzsolások jelentősen csökkentik járgányunk teljesítményét, s ezáltal sebességünket, ezért érdemes elkerülni a közelebbi kapcsolatot a falakkal vagy a versenyzőtársak kocsijával.



■ A ritka pillanatok egyike: elsőként szakítottuk át a célszalagot.

A hanghatásokról és a zenékről külön is szót ejtenék: a gépek alapzaja lehetett volna kissé erőteljesebb, mert így egy 50 köbcentis MZ-re hasonlít a motorjaik búgása, viszont a közeledés/távolodás érzékeltetését nagyon jól megoldott elhalkuló/felerősödő hangerő biztosítja. Már messziről halljuk, hogy hátulról vészesen robog felénk egy versenyzőtárs, pedig látni még nem lehet, és ugyanez igaz arra is, amikor mi közelítünk egy előttünk haladó géphez, amit mondjuk a kanyar miatt még nem láthatunk. A zenék pedig kivételesen közel állnak a szívemhez, mert a soft techno-ragamuffin-compute! dallamok annyira illenek a helyszínekhez és a pályák jellegéhez, hogy régen hallottam ilyen profi összhatást.

Mindent összevetve a játék igen jól sikerült gokart adaptáció. A grafika - annak ellenére, hogy egy mostanra már igencsak szokványosnak mondható rutinra épül - ötletes, szépen kivitelezett és illik a játékhoz, az élvezhetőség aránylag hosszú ideig megmarad azáltal, hogy jelentős különbségek vannak a könnyű és a nehéz fokozatok között, a zene pedig betalálás.

576 Kbyte ÉRTÉKELŐ

SUPER KARTS — KIADJA: VIRGIN

grafika	■■■■■■■■■□□
hang/zene	■■■■■■■■■■□
kezelhetőség	■■■■■■■■■■□
kihívás	■■■■■□□□□□□

PITE — KORREKT — KEMÉNY

ÖSSZHATÁS 91%

C64: LEMEZ KAZETTA

AMIGA: 500 1200 CD32

PC: RAM: 8MB HD: 0.5MB VIDEO: VGA CPU: 386 CD: 1 ZENE: SB SBPRO GUS ROLAND ADLIB

HIHETETLEN AKCIÓ

AZ 576 KByte -NÁL!



A felsorolt akciós árak kizárólag az itt található szelvény kivágása és elküldése esetén érvényesek a feltüntetett időpontig. Akciónk csak a budapesti, győri valamint pécsi boltunkra vonatkozik. Amennyiben a Csomagküldő Szolgálatunkon keresztül akarod beszerezni ezen játékokat, kérjük tedd bele a borítékba az Akciós szelvényt is.

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
PC 3.5"		
BLACK HAWK	6999	[illegible]
DAWN PATROL	6999	[illegible]
DELTA V	6999	[illegible]
DESCENT	6999	5999
DREAMWEB	6999	4999
MASTERS OF MAGIC	5999	4999
MORTAL KOMBAT II	6999	5999
NHL HOCKEY	6999	5999
PIZZA TYCOON	7999	6999
SPACE FEDERATION	5999	4999
ZEPPELIN	6999	4999
PC CDROM		
1942 GOLD	6999	5999
ALONE IN THE DARK 3	7999	6999
ARMORED FIST	7999	4999
BLOODNET	6999	4999
DAWN PATROL	6999	5999
DESERT STRIKE	4999	3999
DRAGON LORE	8999	7999
DREAMWEB	6999	4999
ECSTATICA	8999	6999
ELITE II	6999	3999
INHERIT OF THE EARTH	7999	5999
KING'S QUEST VII	8999	7999
LOTUS CHALL.	4999	3999
NOMAD	6999	3999
PIZZA TYCOON	7999	6999
STARLORD	6999	4999
SYNDICATE	7999	5999
THE HORDE	6999	4999

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
TRANSPORT TYCOON	6999	4999
VOYEUR	6999	4999
WINGS OF GLORY	8999	[illegible]
WOLFPACK	6999	[illegible]
ZEPPELIN	6999	4999
AMIGA 1200		
SUBWAR 2050	4999	3999
FIELDS OF GLORY	4999	3999
THEME PARK	4999	3999
UFO	4999	3999
AMIGA		
DISPOSABLE HERO	3999	2999
ELFMANIA	3999	2999
LOTUS TRILOGY	4499	3999
MORTAL KOMBAT	3999	2999
NIGEL MANSEL GP	4499	3999
NIPPON SAFES INC	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	4999	3999
C64 LEMEZ		
BAAL	799	599
BLUES BROTHERS	999	599
CAPTAIN FIZZ	799	599
DALEK ATTACK	799	599
DYNASTY WARS	999	799
ELVIRA II	999	[illegible]
KIDS PACK (6 játék)	999	[illegible]
LETHAL WEAPON	799	[illegible]
OPERATION HORMUZ	699	[illegible]
POPEYE CO. (3 játék)	999	[illegible]

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
POSTMAN CO. (3 játék)	999	799
STEIGAR	699	599
SUBURBAN COMMAN.	799	699
TROLLS	899	699
WINTER S. SPORTS	999	799
WRATH OF DEMON	999	799
CD32		
CANNON FODDER	5999	4999
DANGEROUS STREETS	1999	1299
DISPOSABLE HERO	4999	3999
FIELDS OF GLORY	5999	4999
MYTH	2999	1999
PREMIERE	3999	2999
RISE OF THE ROBOTS	7999	4999
STRIKER	4999	3999
SUBWAR 2050	4999	3999
SUMMER OLYMPIX	1999	1299
SUPER FROG	3999	2999
SUPER PUTTY	2999	1999
SURF NINJAS	2999	1299
TOP GEAR 2	4999	3999
TROLLS	1999	1299
SNES NTSC		
JURASSIC PARK	9900	7900
PUSH OVER	5500	3700
THE UNTOUCHABLES	9900	7900
SNES PAL		
ASTERIX	9900	8900
BLACK HAWK	7900	6900

Akciós játékok	Fogy. ár	Akciós ár
INCREDIBLE HULK	10900	9000
MAGIC BOY	7900	5900
MICRO MACHINES	8900	7900
OUT TO LUNCH	8900	6400
RISE OF THE ROBOTS	9900	7900
SMASH TENNIS	8900	6900
SUPER BOMBERMAN 2	7900	6900
SPACE ACE	5900	3500
SPIDER-MAN	9900	[illegible]
TROLLS	7900	[illegible]
TRUE LIES	9900	[illegible]
VORTEX	9900	[illegible]
WOLVERINE	9900	[illegible]
GAME BOY		
WWF RAW	4900	[illegible]
SEGA MEGADRIVE		
BARNEY THE DINO	7900	[illegible]
BUBBLE AND SQUEEK	7900	[illegible]
CHESTER CHEETAH 2	8900	[illegible]
DYNAMITE HEADY	9900	[illegible]
KING OF THE MONSTERS II	9900	7900
MICKEY'S ULT. CH.	8900	7000
MICRO MACHINES	8900	[illegible]
NHL HOCKEY 95	9900	8900
OUTRUNNERS	9900	[illegible]
PIRATES OF THE DARK WATER	9900	[illegible]
SUBTERRANIA	8900	[illegible]

FONTOS!!!

Egy szelvény csak egy program vásárlására használható fel, további játékot kizárólag újabb szelvény felhasználásával tudunk akciós áron adni.

576 Budapest – 576 Győr – 576 Pécs

576 Csomagküldő Szolgálat

Akciós szelvény

ÉRVÉNYES 1995. JÚNIUS 15-IG!

Ezen szelvény bemutatója a felsorolt játékokat a fenti akciós árakon vásárolhatja meg.

EGY SZELVÉNY CSAK EGY JÁTÉK VÁSÁRLÁSÁRA JOGOSÍT.

576 KByte

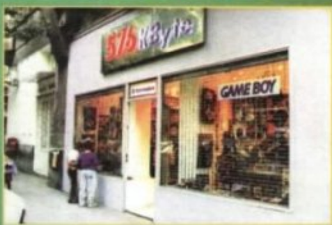
576 KByte shop

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

1137 BUDAPEST,
POZSONYI U. 14.
TEL.: 112-6415

7621 PÉCS,
KIRÁLY UTCA 24.
TEL.: (72)-313-863

9021 GYŐR,
KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151



















TOVÁBBI BOLTJAINK

MISKOLC,
Hunyadi u. 8.

SZOMBATHELY,
Szent Márton u. 33.

NYÍREGYHÁZA,
Kossuth u. 38.

SZEGED,
Vadász u. 5.

KAPOSVÁR,
Szondi u. 18.

BÉKÉSCSABA,
Jókai u. 6.

m i n d e n

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL